COMIQUEANDO EXTRA

DOBLADA AL ESPAÑOL POR JESUS BARRERO

SEP - OCT 2007

ARGENTINA $7.90

TREASURE PRESS

YUJIN

ISSN 1669-3329

4 de SEPTIEMBRE DIA DE LA HISTORIETA

www.revistacomiqueando.com.ar

HISTORIETAS EXCLUSIVAS DE

MR. EXES
SALVADOR SANZ
DIEGO PARIS
TL BRUNO
ARIEL LOPEZ V
MAURO MANTELLA
SEBASTIAN PIRIZ
FEDE VELASCO

ROBOTECH

UN CACHO DE PROTOCULTURA

DOMUS
EDITORA

PRESENTA SUS NOVEDADES EN HISTORIETA ARGENTINA

RESCATE: Las historietas perdidas de Solano López
128 páginas del maestro del lápiz, sobre textos de escribas de la talla de Rodolfo Walsh, Guillermo Saccomanno, Carlos Sampayo y otros.

El Asco
80 páginas que recopilan la imprescindible obra nacida en internet y migrada al papel. De Diego Agrimbau y Dante Ginevra.

Caballeros: Las aventuras del Caballero Rojo - Orígenes
48 páginas con cinco historias completas que recorren la historia de aliados, antecesores y enemigos del mítico superhéroe. Por Toni Torres, Mariano Navarro, Hernán Cabrera, Hernán Botticelli, Carlos Pedrazzini, Marcelo Borstelmann y Fernando León González

Buscalos en los mejores puntos de venta del país

www.domuseditora.com.ar

EL SALON DE LA JUSTICIA

por Fede Velasco

La muerte del Negro me dejó sin palabras...

Esto lo dibujó el Negro Fontanarrosa en Agosto de 1987, cuando *Comiqueando* era un fanzine mal escrito y peor fotocopiado, y él ya era un **GRANDE** de verdad. Como todos los **GRANDES** de verdad, lo va a ser para siempre (**AA**)

COMIQUEANDO

NOTAS

05. ROBOTECH A 25 años de su debut, esta mescolanza de series japonesas convertida en icono de culto por los yankis, sigue vigente entre los fans de la animación. Kape Castellano, Fabrizio Ponzo y Martín Fernández Cruz tratan de explicar este fenómeno protocultural. Ilustra Moquedami.

14. HOMUNCULUS Andrea Vega te explica en detalle por qué esta serie truculenta y limada de Hideo Yamamoto es una de las mejores historietas para adultos que se publican en la actualidad. Así, de una.

20. ISIDORO Luego de una ilustre trayectoria como personaje de historietas, el Rey de los Playboys invadió hace poco las pantallas del cine y la tele. De la boite al hipódromo y del casino al cabaret, Diego Accorsi y Fede Velasco te cuentan todo.

28. THOR Rubio, musculoso, pelilargo, propenso a gritar frases estridentes en inglés antiguo... si alguna vez leiste un comic de los Avengers, seguro lo ubicás. El Dios del Trueno cumple 45 años reboleando el martillo y Andrés Accorsi repasa toda su poderosa historia. Ilustra Diego Greco.

36. MAD La revista norteamericana que cambió la forma de hacer humor festeja sus primeros 55 años y Julián Crudo logra escapar del manicomio para contarnos toda su disparatada historia. Ilustra Santiago Dufour.

43. STARDUST La etérea y sutil creación de Neil Gaiman y Charles Vess llega al cine en una nueva superproducción hollywoodense y Javier Hildebrandt hace magia para juntar toda la data.

46. GIPSY Antes de convertirse en N°1 con *Rapaces* y *El Escorpión*, el suizo Enrico Marini realizó junto al guionista Smolderen una vibrante road-movie que sacudió a Europa. Subí, que Hernán Khatchadourian te lleva.

SECCIONES

03. EL SALÓN DE LA JUSTICIA, por Fede Velasco

04. MR. VIÑETA, por Mr. Exes

18. VUELTALMUNDO Lucas Ferrero te cuenta todo lo que hay que saber sobre la historieta en Filipinas.

25. ANTES Y DESPUES Hoy: Blue Beetle, por Fede Velasco. Ilustra Darío Brizuela y Leandro Corral.

26. ZONA CRITICA No será la mítica Mesa Redonda, pero bueh... Julián Crudo, Hernán Khatchadourian, Javier Hildebrandt y Germán Tolosa reseñan comics y cartoons con onda, pero sin concesiones.

40. FICHA: CLEMENTE, por Javier Hildebrandt

42. FICHA: THE CRITIC, por Sebastián Ballesteros

49. DESDE ADENTRO Michael Moorcock, el genial novelista que creara a iconos de la literatura fantástica como Elric y Jerry Cornelius, escribe en exclusiva para Comiqueando. Siguen los lujos.

50. FICHA: DR. SIVANA, por Martín Casanova. Ilustra Fabián Mezquita.

51. COMIX TRIP La historieta es un viaje de ida y nos vamos cada vez más a la mierda. Diego Parés, Mauro Mantella, Salvador Sanz, Fede Velasco, Sebastián Piriz, El Bruno y Ariel López V., nos acompañan en un desafío a la lógica más descabellado que las cifras de inflación que da el INDEC.

STAFF

Editor Responsable Federico Velasco
Jefe de Redacción Andrés Accorsi
Jefe de Producción Javier Hildebrandt
Consejo editorial Andrés Accorsi, Javier Hildebrandt y Hernán Khatchadourian
Coordinación Comix Trip Andrés Accorsi
Diagramación y diseño Martín Casanova, Matias Depettris, Javier Hildebrandt, Mariano Pagella y Javier Paredes.
Desarrollo Web Mariano Pagella
Redactores Diego Accorsi, Sebastián Ballesteros, Martín Casanova, Kape Castellano, Julián Crudo, Martín Fernandez Cruz, Lucas Ferrero, Hernán Martignone, Fabrizio Ponzo, Germán Tolosa y Andrea Vega.
Invitado Especial Michael Moorcock
Historietas e Ilustraciones Darío Brizuela, El Bruno, Leandro Corral, Santiago Dufour, Diego Greco, Fernando León González, Ariel López V., Mauro Mantella, Fabián Mezquita, Moquedami, Mr. Exes, Diego Parés, Sebastián Piriz, Salvador Sanz y Fede Velasco
Element Lad Gregorio Guerrero
Portada Dibujo de Patricia Leonardo. 'Robotech'es © Harmony Gold. Diseño de Lucas Varela.

Todos los personajes, logotipos, fotos, ilustraciones y todas las colaboraciones (notas, historietas, etc.) que integran el presente número son Copyright de sus respectivos autores, agencias y/o syndicates, y se reproducen sólo con fines informativos.

Comiqueando Extra es una publicación de **Freakshow Press** - Warnes 368
(B1602BVF), Florida, Vicente Lopez, Bs. As, Argentina. E-mail: correo@revistacomiqueando.com.ar. **SEP / OCT 07**

Distribuye en Capital y Gran Buenos Aires: Distribuidora Loberto - distriloberto@fibertel.com.ar / www.distriloberto.com.ar
Distribuye en el interior: DAPSA - Velez Sarsfield 1570/2, Capital 4302-4169

Registro nacional de la propiedad intelectual: en trámite. Comiqueando es marca registrada (Nº de Título 1.317.726). ISSN: 1669-3329.

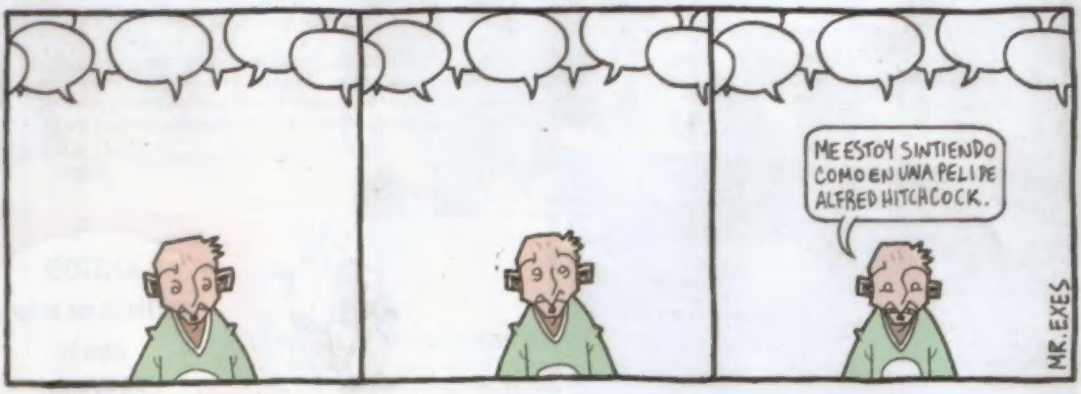
Ilustración de Fernando León González

MR.VIÑETA ®

www.mrexes.blogspot.com

Por MR.EXES

NECESITO INSPIRACIÓN, PARA CREAR BELLEZA...
SOLO PIDO UNA BELLA MUSA, SOLO ESO...
UNA MUSA...
¿ACÁ PIDIERON UNA GRANDE DE MUZA?
MR.EXES



Todo aquel que superó los 25, recuerda con nostalgia una serie con la que, como recita la publicidad, te hiciste adulto. Podés llamarla de mil formas: Masters, Southern Cross, Mospeada, Macross, New Generation... Pero para los que todavía guardan un dejo de amor por lo que fueron esos años donde todo era nuevo, copado y elaborado, fue, es y será siempre...

ROBOTECH

Por Fabrizio Ponzo, Martín Fernández Cruz, Kape Castellano y Andrés Accorsi
Ilustración de Moquedami

En los '80 fuimos miles los que nos maravillamos con *He-Man*, *GI-Joe*, incluso los *Transformers*, y pensamos que las apuestas no podían subir de ahí en lo que a programación infantil se refiere. Hasta que a un fan de la animación oriundo de Pittsburg, PA, llamado Carl Macek le ofrecieron aportar ideas con respecto a una serie japonesa que estaba rompiendo todo por las tierras del sushi. Esta serie era *The Super Dimensional Fortress Macross*, de la compañía Tatsunoko. Y la gente que le ofreció participar eran los representantes de sus derechos internacionales (Harmony Gold).

Obviamente la diferencia de animación saltaba a la vista y se diferenciaba con creces a las series anteriores por su excelente trabajo de diseño, calidad de animación y su majestuosa banda sonora, dirigida por el maestro Kentaro Haneda y reproducida por The Healthy Wings Orchestra.

El problema era que en la televisión yanki, para lograr la sindicación de una serie animada, tenés que tener un mínimo de 65 capítulos, lo cual era un Varitech en el culo, porque Macross consistía de 36. La movida, entonces, fue buscar series similares dentro de la misma compañía y línea estilística y narrativa y arrimar o superar la cantidad buscada. Dentro del restringido abanico de posibilidades estaban, como opciones lógicas. *The Super Dimensional Cavalry Southern Cross* (de 23 capítulos) y *Genesis Climber Mospeada* (25 capítulos).

Lo que pensó este muchacho (en aquel entonces, ahora viejo choto) fue leer los mínimos lineamientos de cada una de las series y mirarlas una y otra vez sin sonido y escribir un guión arriba de lo que había ya animado. Obviamente se disfrazó de Invid transexual para tratar de atar los cabos sueltos de una serie a la otra, visto y considerando que muchas cosas no tenían nada que ver una con la otra. Pero lo hizo muy dignamente. Tanto que, con un paquete de 85 capítulos (uno de ellos, el 37, "Dana's Story", lo mechó él para redondear ideas), salió a la cancha en la tele yanki en marzo de 1985. Por estas pampas se vio recién en el '86 y, claro, los ponjas disfrutaron originalmente de Macross desde Octubre del '82.

Macross es la lógica respuesta a un ataque extraterrestre en busca de la protocultura por parte de los Zentraedi, los mandaderos de los Amos de la Robotecnia.

No conformes con su desempeño, los Amos van a terminar el trabajo de los Zentraedi (que para estas alturas están completamente integrados a la cultura humana). Pero con iguales resultados negativos.

La tercera Guerra Robotech es la cereza de la torta. Porque te aclara por qué el afán en conseguir los medios para derrotar a los Invid. Y empieza con la Tierra dominada por esta raza y la Humanidad peleando una excelentemente escrita guerra de guerrillas para recuperar el planeta. (**FP**)

TRATANDO DE PERPETUAR EL ÉXITO

Robotech causó furor en América; *Macross*, en su Japón natal, fue una obra de coyuntura. Era lógico entonces que ambas series, tanto en Estados Unidos cómo en Japón, tuvieran gran cantidad de secuelas. Lo que sigue a continuación es un recuento de cómo intentaron, con distintos resultados, perpetuar en dos países una saga que marcó a una generación de televidentes.

Robotech en Estados Unidos

Carl Macek, ni lerdo ni perezoso, inmediatamente se puso manos a la obra y comenzó a idear nuevas maneras de continuar esta franquicia que tantas alegrías (económicas) supo darle. Ahí entra en escena Cannon Group, una productora clase B que buscaba de manera desesperada algún éxito comercial. Y de ese matrimonio por conveniencia nace en 1986 *Robotech: The Movie*. Como para no perder la costumbre, Macek volvió a comprar los derechos de una obra japonesa (el OVA *Megazone 23*) para readaptarla a la continuidad Robotech. Resultado: el film fue un fracaso comercial y los fans aún hoy la odian a muerte. Tan penoso fue el pasar de esta película por los cines que ni siquiera salió en VHS en su país; Argentina no corrió esa suerte, ya que fue estrenada (en cine y video) con un doblaje local que hace parecer al de *Pinocho* una pieza de relojería.

Previo al fracaso de *Robotech: The Movie*, Macek acariciaba otra idea: continuar la primera generación de la saga con animación original hecha en Japón. La cosa no prosperó (principalmente por cuestiones económicas), y una serie que se había planeado de 65 capítulos terminó solo en 3. Inmediatamente Macek volvió de Japón y comercializó lo que tenía (85 minutos) con el título *Robotech 2: The Sentinels*, esta edición tuvo un modesto éxito en EEUU.

Macek, que parecía conservar sus esperanzas intactas, ideó varios proyectos que debieron desecharse debido al fracaso de la película y al proyecto inconcluso de *Roboteh 2*. Carl planeó, mientras pre-producía *The Sentinels*, nuevas secuelas de la saga. *Robotech: The Odyssey* sería la tercera parte y constaría de 260 capítulos (al ver la cantidad de episodios resulta evidente que este hombre, aparte de un optimismo envidiable, no tenía ni la más remota idea de lo que se aproximaba). Incluso en entrevistas concedidas durante la época, Macek llegó a declarar que en sus planes estaba producir una cuarta y quinta entrega de *Robotech*.

Y así llegamos a finales de los '90 y con el cambio de milenio, Macek volvió por la revancha. *Robotech 3000* fue el nombre con el que Harmony Gold intentó renovar la franquicia, esta vez en animación 3D. En el 2000 se proyectaron unos pocos minutos del material y los fans clamaron la sangre de los responsables. La idea se canceló, *Robotech 3000* quedó en esos pocos minutos y Macek sumó otro poroto en la lista de proyectos fallidos.

Kawamori/Mikimoto

por Martín Fernández Cruz.

Según dicen, Kawamori y Mikimoto (director y diseño de personajes respectivamente) se conocían desde su época de estudiantes. Cuando Kawamori estaba en pleno proceso creativo para *Macross* pasa un día por la casa de su antiguo compañero, quien por aquel entonces comenzaba una incipiente carrera como ilustrador. Una vez en lo de Mikimoto, casualidad o destino, Kawamori observa bocetos de una señorita (que terminaría siendo Minmay). Pegó tan fuerte ese dibujo en el director que le supuso una fuerte inspiración para terminar de ordenar la trama de Macross en su cabeza. Como es sabido, el director contrató al dibujante en calidad de diseñador de personajes. La dupla fue el núcleo duro de *Macross* en los '80.

En *Macross 2* sólo estuvo Mikimoto, y la serie no funcionó. En *Macross Plus* y *Zero*, a pesar de ser más valoradas, Mikimoto no colaboró, dejando solo a Kawamori.

Cuando se repitió el tándem, con *Macross Seven*, la serie volvió a capturar a los viejos fans y a una legión de nuevos seguidores porque, si bien ambos son talentosos por separado, sólo al combinar sus habilidades es que surgen series de la perfección de Macross.

Robotech, la única que quedó firme en el imaginario otaku fue Macross. A un año de haber finalizado en televisión se estrenó en cines *Macross: Do you remember Love?* Este film, cuyo director fue Shoji Kawamori, condensa en casi dos horas de duración, de manera sólida y efectiva, los puntos más emblemáticos de *Macross*, pero con un nivel de animación muy alto para el canon de la época.

En 1987 se editó un nuevo OVA titulado *Macross: Flash Back 2021*. Este especial es un recital de Minmei en el que se muestran varios momentos de la serie y del film, más algo de animación inédita.

Recién en el año '92 los fans japoneses se reencontraron con una historia totalmente nueva ambientada en el universo Macross: la saga *Macross 2: Lovers Again*. Esta serie de 6 OVAs narra la invasión Marduk, una raza alienígena. En ese contexto se encuentra Hibiki Kanzaki, un joven periodista que durante la guerra conoce Ishtar, una Marduk que, a la manera de Minmei, incentiva a los guerreros mediante su canto, el cual es oído en campo de batalla. Como en la primera *Macross*, el elenco se completa con la militar Silvie Gena, la integrante que le faltaba al triangulo amoroso. En *Lovers Again* el único de los creadores originales que figuró fue Mikimoto. Esta saga no fue muy celebrada por los fans japoneses, cosa que no sucedió en EEUU, donde su comercialización anduvo de mil maravillas (y claro, si la comparamos con Sentinels...). Fue tal el nivel de negación que hubo en Japón con *Lovers Again* que incluso se decidió sacarla de la continuidad oficial de ese universo.

Luego del traspié que significó *Macross 2*, Shoji Kawamori, unos de los cráneos detrás de *Macross*, estrenó en formato OVA *Macross Plus*. La miniserie de 4 capítulos se centra en un nuevo triángulo amoroso (a la inversa de las entregas previas, esta vez son dos hombres y una mujer). Aquí el protagonista es Isamu Dyson, un joven que viaja al planeta Eden en calidad de piloto de pruebas. Allí se (re)encuentra con Guld Bowman, un zentraedi que también es piloto de pruebas y con el que debe competir. El asunto termina de complicarse cuando a Eden llega Myung, una mujer que tiene con los pilotos un pasado en común. *Macross Plus* significó, con la dirección de Kawamori, una vuelta a las raíces que habían popularizado la primera *Macross*, o sea, conflictos personales y acción en grandes cantidades (estos OVAs fueron codirigidos por Watanabe, quien años más tarde triunfó con *Cowboy Bebop*, un animé que le debe mucho a *Macross Plus* en cuanto al guión). Como es costumbre, en 1995 *Macross Plus* tuvo su lanzamiento cinematográfico. El film se armó con material de los OVAs, más animación creada en exclusiva para el cine. Este nuevo capítulo de la saga supuso el verdadero regreso de *Macross* al corazón de los fans, quienes se reencontraron con una historia a la vieja usanza, a pesar de que las referencias a la *Macross* original son más bien pocas.

Mientras Kawamori desarrolló Plus, en paralelo trabajó para la otra gran vuelta de *Macross*, pero esta vez en formato televisivo. *Macross 7* fue la nueva serie compuesta por un total de 49 episodios, a los que se agregaron una película (*The Galaxy is Calling Me*) y dos series de OVAs cuyos nombres fueron *Encore* y *Dynamite 7*. En esta serie, la acción transcurre en una ciudad espacial llamada City 7. A poco tiempo en el espacio aparece la amenaza por parte de una raza alienígena bautizada Varuta. Esta vez, el eje se coloca en el grupo musical Fire Bomber. El protagonista es el cantante Basara Nekki, quién sale en su propia valkyria al espacio y se pone a cantar intentando emular, sin éxito, lo que Minmei hacía años atrás. A diferencia de las otras sagas, aquí sí reaparecen personajes de *Macross* (puntualmente son Miriya y Max Sterling -o Jenius- las viejas caras). El éxito de la serie también significó el encuentro de una nueva generación de televidentes con el universo *Macross*.

En 2002, Kawamori encabezó una nueva serie de OVAs. *Macross Zero* fue el nombre elegido para contar esta historia que se sitúa un año antes de la primera Guerra Espacial. *Zero*, compuesta por 5 capítulos, pese a no gozar una gran calidad, tiene momentos muy logrados; para los nostálgicos, la aparición de Roy Focker es de lo mejor que tiene la serie. (**MFC**)

ROBOTECH: LOS ULTIMOS AÑOS

Del DVD al comic

Después de la creación de Robotech.com, la gente que tiene los derechos decidió lanzar la vieja serie en formato DVD, con bajas expectativas de éxito. Fue muy grata la sorpresa cuando resultó uno de los DVDs más vendidos en el mundo. Esto hizo pensar a los productores "¿Al público le sigue interesando *Robotech*? ¿Entonces por qué no seguimos, y hacemos una serie?". Para eso le encargaron a un historietista llamado Tommy Yune un guión para continuar con esta megasaga. Así fue como empezaron a trabajar en el guión de *Shadow Force*. Todo marchaba muy lindo en la pre-pre-produccion, hasta que se dieron cuenta de que el sitio Shadow Force estaba registrado por un grupo de Robofans y tuvieron que cambiarlo a la fuerza por *Shadow Chronicles* (un nombre menos banana que el anterior).

En 2003, los editores yankis de historietas ya se estaban disputando los derechos para la publicación de nuevos comics de *Robotech*. Finalmente ganó Wildstorm, que al ser una subsidiaria de DC y parte del conglomerado Warner, logra tener el alcance internacional que la marca requiere. El ideólogo Tommy Yune se encargó de escribir los guiones de 5 miniseries que salieron entre 2003 y 2004 para probar el potencial de *Robotech*. Las mismas fueron:

From the Star, que cuenta los primeros años de Roy Fokker en los que prueba el VTF y evita conspiraciones políticas.

Love and War, quizás la mejor de las miniseries, nos narra nuevamente la relación entre Max y Miriya, contada por Dana, mientras los Invid invaden la Tierra.

Little White Dragon, con Minmei y Kyle como protagonistas, cuenta la filmación de la película homónima a bordo del SDF-1.

Mars Base One, donde Karl Riber, el antiguo novio de Lisa, se tiene que enfrentar con una avanzada zentraedi en busca de la Fortaleza de Zor en Marte.

Invasion, apenas una excusa para manijear el videojuego homónimo, pero no está tan mal, ya que cuenta cómo llego Lancer a encontrarse con los luchadores por la libertad mientras combatía a los Invid.

Andá por la sombra

A medida que la película empieza a cobrar forma, los guionistas Ford Riley y Frank Agrama se dan cuenta de que lo más viable era seguir la cronología creada por las novelas de Jack McKinney, quien a su vez se basó en los borradores de Carl Macek. En estas novelas (unas veinte), se cuentan las historias de los Sentinels, en la que se presentan muchos personajes y razas, principalmente a los Haydonites, una raza mecánica que vive en el planeta Haydon IV. Bueno, para empezar a darle forma al guión hablaron con Tomy Yune y eligieron el último libro de Sentinels: *Rubicon*, que se adaptó al formato comic (casualmente era el único episodio de *Sentinels* que no había aparecido como historieta). La adaptación funciona como un puente a lo que será la nueva película y en el mismo se cuentan la traición de T. R. Edwards a la R.E.F (siglas de Robotech Expeditionary Force), mientras él deserta y se une al Regente Invid.

La historia comienza con el concilio plenipotenciario que pide la detención de Edwards. El almirante Rick Hunter conduce el equipo en Tirol para arrestarlo por traición, sólo para encontrarse con que Edwards ha secuestrado a Minmei y matado a su primo Lynn Kyle. Las fuerzas de la REF son atacadas por unos Invid inorgánicos y Edwards huye del planeta en una nueva nave prototipo, el Icarus. La Almirante Lisa Hunter, a cargo del SDF-3, intenta evitar que Edwards parta, pero su nave utiliza un nuevo sistema de camuflage, llamado Tecnología Sombra, que la hace invisible al radar. La nave del Regente dispara sobre el SDF-3, le causa enormes daños y hace que Lisa pierda el bebé que estaba gestando.

De vuelta en Tirol, el Dr. Emil Lang y su asistente androide Janice Em empiezan a investigar esta Tecnología Sombra que hace a Edwards imposible de detectar. Los centinelas (un grupo de luchadores por la libertad representados por las especies de los planetas locales) prometen ayudar a la REF a prepararse para su siguiente encuentro con los Invid. Particularmente los Kabbarrans ayudan a reconstruir la flota, y los Haydonites ayudan a revertir la ingeniería Sombra.

Un año más tarde, Vince Grant conduce a la

primera nave capital, el Tokugawa, contra Edwards y el Regente, en Optera. Sin embargo, el Tokugawa es dañado seriamente por un ataque sorpresa del Icarus. Edwards utiliza la batalla como una buena oportunidad de disponer del Regente y Breetai mientras están entrelazados en combate. La muerte del Regente le da el control de la computadora viviente y con ella, de todas las fuerzas Invid. La nave de Grant se estrella en Optera.

Edwards junta a los sobrevivientes (incluyendo a Vince), y los trae a la colmena Invid, donde revela su plan para utilizar al ejército del Regente para liberar la Tierra de la Regis Invid. Rick llega en el nuevo SDF-3 (Shadow Dimensional Fortress) con tecnología Sombra y todo, y conduce un equipo para rescatar a Minmei y a los sobrevivientes de la partida de Grant. Capturan al científico Lazlo Zand y rescatan Minmei, pero Janice empuja a Edwards a uno de los pozos de la génesis, donde él y la computadora viviente se funden y se transforman en un ser monstruoso.

La REF obtiene los misiles Neutron-S, que Edwards mantenía en órbita vaya uno a saber con qué motivo, y son adaptados para su uso por los Haydonites. La serie termina cuando el SDF-3 hace una prueba de misiles y crea un agujero negro...

Para darle un cierre final a los comics de *Sentinels*, parte del dibujo se le encargó a Jason y John Waltrip, un toque para los nostálgicos que leían los comics de *Robotech* editados por Eternity y Academy.

Otros detalles para destacar son la aparición (bastante cambiado) de Louis Nichols, personaje de la saga *Masters*, y un pequeño cameo de Dana Sterling y su hermana Maia (quien nunca había aparecido, pero que tendrá un rol importante en la película). Para que el guión les cerrara hubo que modificar ciertas cuestiones cronológicas de las versiones previas de *Robotech*. Quizás la más importante sea que ahora la última guerra Robotech (o sea, la ocupación Invid) transcurre del 2031 al 2044, cuando en la serie original iba del 2031 al 2035.

Esta miniserie de 5 números, que nos prepara el terreno para la película, se llama, coherentemente, *Prelude to the Shadow Chronicles*. Salió entre octubre de 2005 y febrero de 2006, ya que el estreno de la película estaba fijado para esa fecha, fines de enero de 2006.

MAS GRANDE QUE UN ZENTRAEDI

por Fabrizio Ponzo

Nunca subestimes la capacidad de un chico para cebarse con algo. No importa lo que sea, una colección de figuritas, una pelota, un juego de mesa o hobbie. A esa edad sos una esponja que absorbés todo lo que tocás. Y muy posiblemente nunca te vas olvidar de la primera vez que, inocentemente sentado frente al televisor, con tu vaso de Nesquik y tus vainillas, viste cómo la armada Zentraedi masacra (porque esa es la palabra) sin ningún tipo de clemencia a los pobres pilotos del SDF-1. Y ahí nomás, con la vainilla inexistente porque prácticamente se disolvió en la chocolatada durante los quince minutos que la dejaste sumergida, mientras mirabas la escena que te catapultaba una etapa hacia adelante en tu vida, dijiste "pará, así no eran los dibujitos, yo nunca vi morir a nadie en los dibujitos". Claro que no, porque lo más jodido que pudiste llegar a ver en ese formato era cómo Neurus reprimía sus deseos de empomarse a Larguirucho. Desde ahora en adelante, o crecés o mirás los *Ositos Cariñosos* toda tu vida. Pero sino lo hiciste, y optaste por seguir esta serie que te contaba una historia lineal y de la que no te podías perder UN capítulo, porque te incitaba a seguirla, sabés que en ese punto de tu vida, la inocencia con la que mirabas dibujos animados voló. Esta serie le cambió la forma de mirar animación no sólo a vos, sino a varias generaciones de chicos.

Pero al margen del poco merchandising al que se tenia acceso en ese momento lo que que no querías dejar de hacer era mirar tu serie. La que te mostraba sin ningún tipo de problema cómo funcionaba la política a los más altos niveles, cómo se cagaban en el pobre soldado raso al que mandaban a morir por cinco minutos de distracción del enemigo. Pero al mismo tiempo, te contaban la historia del pobre gil que zafa de pedo de la muerte y cuando llega al cuartel se la tiene que comer y decir "bueno, es mi trabajo". O la relación entre dos enemigos que no se conocen pero se respetan y después terminan siendo marido y mujer. Con humanos que traicionan humanos en pos de vivir otro día más bajo el yugo de una fuerza invasora que los tiene a pan y agua, en vez de alzarse en armas y pelear. Con planteos bastante adultos para que la mente de un chico los entienda de movida, pero mas allá de todo, con personajes increíblemente humanos que abarcaban todo el ancho del espectro, desde el negro más negro al blanco más blanco pasando por una increíble gama de grises.

Y más allá de la serie en sí misma, es importante remarcar el efecto que produjo en decenas de miles de chicos argentinos que hoy en día ven animé o no, leen comics o no, coleccionan muñecos o no. Pero indefectiblemente pasaron por la escuela de *Robotech* donde aprendieron a jugar a ser adultos.

Sombras en el cine

Finalmente, en Enero de 2007 se estrenó en EEUU el largometraje *Robotech: Shadow Chronicles*, dirigido por Tommy Yune y producido por Agrama, Alan Letz y Jason Netter. Para la nueva peli se logró reunir al elenco original, así que las voces de Scott Bernard, Rick Hunter, Vince Grant, Sparks y la Regis Invid son las mismas de las versiones de los '80. Además se sumaron Mark Hamill (como el Comandante Taylor) y Chase Masterson (como Janice Em).

La historia retoma (y al mismo tiempo brinda otro punto de vista) de *Symphony of Light*, el episodio 85 de la serie original, pero ahora centrado en la REF, donde conocemos a nuevos personajes que reproducen los estereotipos clásicos de la saga *Macross*: Marcus Rush (una especie de Rick Hunter), el Comandate Taylor (Roy Fokker), Maia Sterling (Max Sterling) y Alex Romero (Ben Dixon). La REF se encuentra en la base Aluce (con todas sus naves equipadas con Tecnología Sombra) y se prepara para la invasión conjunta con fuerzas de la Tierra al Punto Reflex, pero están a la espera del Almirante Hunter, que viene con los resultados de las pruebas de los misiles Neutron-S. Al recibir una transmisión de emergencia del mismo, el General Reinhardt manda a Vince Grant en el Icarus a averiguar qué pasó.

Mientras la invasión a la Tierra comienza sin mucho éxito, Scott Bernard es contactado para ganar más tiempo y habla con Marlene/ Ariel para que persuada a la Regis de desistir con la lucha. Pero la Regis ve en los humanos el camino de los Amos Robotech y la influencia de sus antiguos enemigos: los Hijos de

la Sombra. Agotadas las alternativas, Reinhardt lanza los misiles Neutron-S sobre la Tierra, decidido a acabar con el Invid. La Regis reconoce a los misiles como una antigua arma de sus enemigos y los hace desaparecer, mientras los Invid dejan la Tierra para avanzar a un siguiente plano de evolucion. Vince encuentra al almirante Hunter y al SDF-3 a la deriva cerca de un agujero negro, pero son atacados por unas naves de configuración desconocida. Vince logra rescatar información valiosa de los misiles Neutron-S, pero deja varado al SDF-3, con la advertencia de Rick de que los misiles no sean usados por ningun motivo.

Después de la batalla, el personal herido y las naves dañadas son enviadas a la estación espacial Libertad. Allí se enteran de que los Invid se llevaron toda la protocultura del planeta y sólo queda suficiente para un ano. La unica manera de generar más energia es con la matriz de protocultura a bordo del SDF-3. Nuestros dos hotshots, Marcus y Alex son enviados al escuadron Skull, a cargo de Maia Sterling. Marcus se siente atraido por ella, pero no sabe cómo encarar al situación.

Ya en la Tierra, Scott se sorprende al descubrir que Ariel se ha quedado en vez de irse con el resto de su raza. Scott está decidido a intentar convencer al concilio de la REF de que la humanidad puede coexistir con los Invid. Mientras vuelve a la base Aluce de la luna, se encuentra con la llegada del Icarus junto a unas naves de origen desconocido, aparentemente enemigos que trajo accidentalmente con ella en la transposición. Una vez que pasa el peligro, Scott se encuentra con Marcus Rush (el hermano de Marlene) y se cambia.

MUERTE A ROBOSHIT

por primera vez en dos años, su uniforme. Ariel tiene una visión del futuro en la que una base humana es atacada por los Hijos de la Sombra y corre (o vuela) a avisarle a Scott del inminente peligro. Mientras, el Icarus trajo a la nave científica Deukalion y dentro, a la androide híbrida Janice, quien tiene información vital sobre la Tecnología Sombra y derivados como los sincrocañones y los misiles Neutron-S. Ariel es descubierta y Scott es acusado de traición, pero pronto es liberado ya que, en efecto y tal como avisó Ariel, la estación espacial Libertad está bajo ataque. El enemigo se revela como los Haydonites, cuya misión es eliminar a todos los adictos a la protocultura y preparar el ascenso de la Conciencia.

Cuando llega el Icarus, la batalla va mal para la REF. Las naves se destruyen con apenas un impacto, y el enemigo utiliza una onda de energía que hace que los nuevos sincrocañones se sobrecarguen y estallen. En vez de encarar la batalla, Vince envía al escuadrón Skull a recoger información. Y descubren que los Haydonites están explotando las debilidades ocultas en las tecnologías que proporcionaron a la REF. Ellos fueron los antiguos enemigos de los Invid.

Vince ordena al escuadrón Skull dirigirse a la estación y cambiar sus Alfas por otros que no incorporen la tecnología Haydonite. Pero son atacados y Alex se sacrifica para que el resto del escuadrón llegue a la base. Louis encuentra una nave en el manifesto de la base que no tiene ninguna tecnología Haydonite instalada, la nave-colonia Ark Angel (inspirada en la que se usó durante la campaña Sentinel). Vince pide la evacuación de todo el personal de la estación al Ark Angel, y da a Louis una hora para conseguir que el homo reflex este en línea. El escuadrón Skull sale para ganar un poco de tiempo y la nave de Maia es impactada, pero se eyecta.

Scott y Vince suben a los ciclones y se preparan para conducir por la estación espacial que tiene la reserva restante de los misiles Neutron-S, y Vince fija uno para autodestruirse. El Ark Angel sale con el Icarus siguiéndolo de cerca, y se transposicionan. La cabeza nuclear de los misiles Neutron-S estalla y destruye la estación, junto a toda la flota Haydonite. Una vez en Aluce 1, Reinhardt da a Vince sus nuevas órdenes: él, su equipo, y las nuevas incorporaciones de la última misión (Scott, Ariel, Janice, etc.) deben tomar el Ark Angel y procurar localizar el SDF-3 y, lo más importante, la matriz de protocultura. O sea que obviamente, continuará.

A mí la película me gustó, pero sigo pensando que hubiera sido muy fácil hacerla mejor. En la mayoría de los sitios web de fans de *Robotech*, la opinión fue lapidaria: a todos les pareció una mierda. Detestaron las contradicciones con la serie original y acusan a Tommy Yune de cagarse todo lo que hizo Carl Macek. Dicen que no le importa abusar de algunos personajes clásicos o ni siquiera usar a otros (como Minmei). A tal punto llega la bronca que en la última ComiCon de San Diego, el co-guionista y director se fue con la cara embadurnada por una torta que le estampó un fan furioso. Mas allá de eso, la película es un éxito y los productores ya aprobaron un aumento en el presupuesto para su secuela, que tiene el título tentativo de *Robotech: Shadow Rising*, y estará lista recién para fines del 2009 (**Kape**) ☑

CABILDO
COMICS
LOS MEJORES COMICS NACIONALES
LOS MEJORES AUTORES NACIONALES
DAILY BUGLE
ABIERTO TODOS LOS DIAS
LAS 24 HS.
4788-6140
CABILDO 2294 - ESQ. OLAZABAL - CAP.FED

homunculus

Por Arturo Vega

¡Hay un monstruo en mi cabeza

La mente humana siempre ha sido y será un misterio. No importa cuantas teorías se formulen para explicar por qué los seres humanos somos como somos, siempre habrá lugar para nuevas interpretaciones. Probablemente se deba a que el hombre mismo sea el lugar mas interesante para explorar y que permanezca como fuente de inspiración para los escritores. Los traumas, las culpas, los miedos latentes, los deseos reprimidos, las frustraciones, y en especial cómo tratamos de vivir con todo eso, fueron temas que encontraron su lugar en distintos géneros literarios a través de autores como Herman Melville, Fiodor Dostoievski, Edgar Allan Poe y Oscar Wilde, entre otros.

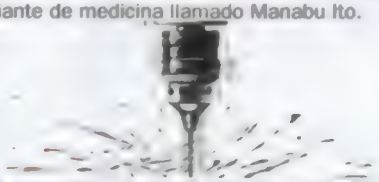
Ya en el siglo XXI y con la historieta plenamente desarrollada como medio de expresión, no es de extrañar que encontremos también en ella estos intentos por estudiar la complejidad del ser humano. Y si se trata de traumas, represiones y obsesiones varias, nadie mejor que nuestros amigos nipones para hablar de eso. El manga y el animé siempre habían sido mucho mas que el shonen y el shojo (los géneros que históricamente han sido más comercializados en Occidente), pero fue recién a partir del impacto mundial de *Evangelion* que las historias mas adultas y oscuras aumentaron su presencia e influencia a nivel internacional, ya fuera a través de la ciencia ficción, el thriller, la fantasía o el drama.

De ese grupo de mangas rescatamos uno de los títulos mas atrapantes y desconcertantes que se han publicado: *Homunculus*. Este manga de Hideo Yamamoto comenzó su andadura en las páginas de *Big Comic Spirits* en Julio de 2003 y hoy va por el volumen 8. Yamamoto se hizo conocido a nivel masivo gracias a *Ichi the Killer* (*Koroshiya 1*), una violenta historia sobre la mafia japonesa que tuvo su adaptación cinematográfica dirigida por el talentoso Takashi Miike. Esta vez, el autor nos presenta un espeluznante drama con una loca y fascinante visión de la sociedad japonesa moderna y sus múltiples neurosis.

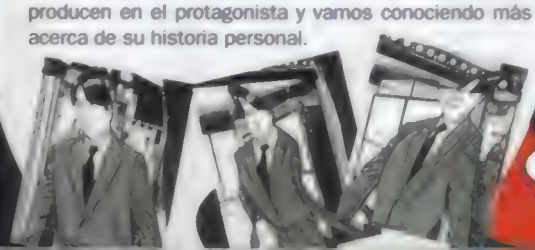
Como sucede con toda obra que roza lo alucinógeno, se hace difícil definir la historia que contienen estas páginas. Pero sí podemos contarles cómo empieza todo.

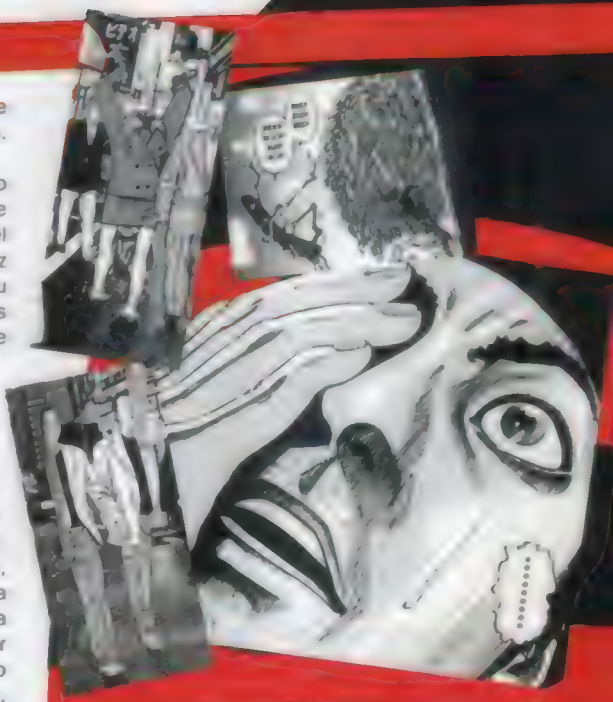
En un parque ubicado frente a un inmenso y lujoso hotel viven numerosos indigentes. Entre ellos se encuentra uno al que conocen como "el chico del auto" porque duerme, justamente, en su auto en vez de una tienda como los demás. Su nombre es Susumu Nakoshi, y su presencia es tolerada entre los demás porque es amable y no causa problemas, aunque todos desconfían de él por mentiroso.

Un día, un excéntrico joven llama a su ventanilla y le ofrece participar en un experimento a cambio de 700.000 yenes. El experimento involucra dejarse practicar una trepanación, que consiste en abrir un agujero en el cráneo para aumentar el flujo sanguíneo en el cerebro y despertar con ello un sexto sentido. El joven parece tan seguro de que no es peligroso que por un momento le hace dudar, pero Nakoshi finalmente se rehúsa (como lo haría cualquiera en su sano juicio). Sin embargo, al día siguiente su auto se queda sin gas y, para empeorar las cosas, es remolcado por la grúa. Desesperado por conseguir dinero para recuperar su único tesoro, no le queda más remedio que aceptar la propuesta de aquel extraño joven, que resulta ser un adinerado estudiante de medicina llamado Manabu Ito.



La operación es practicada sin problemas en un antiguo hospital propiedad del padre de Ito, y se establece un período de 10 días de observación. Al principio nada parece haber cambiado en Nakoshi, hasta que en una de las pruebas Ito le pide que use el lado izquierdo de su cuerpo. Nakoshi se tapa el ojo derecho y entonces su capacidad de percepción parece volverse más aguda. De pronto empieza a ver cosas de lo más bizarras: un hombre al que le falta (literalmente) una porción de cabeza, otros dos a los que les falta la mitad del cuerpo, un tipo obeso que resulta tener el grosor de una hoja de papel, una chica que se descompone en infinitos cubitos cuadrados, otra cuyo cuerpo está formado por cilindros... Pasa que ahora es capaz de ver todo aquello que está reprimido y oculto en el rincón más profundo del ser humano, manifestado en forma de homúnculos. A partir de ahí comenzará a confrontar e involucrarse personalmente con algunos de los casos más extremos, pero motivado más por una morbosa curiosidad que por un interés real. Es así que gran parte del manga está dedicado a deducir y profundizar en el significado de estos homúnculos, a medida que presenciamos también los cambios que se producen en el protagonista y vamos conociendo más acerca de su historia personal.





YAMAMOTO: SU ARTE Y NARRATIVA

Aún desde las primeras páginas se pueden observar algunas cosas interesantes sobre el lenguaje gráfico del autor. No es casualidad que Yamamoto haya trabajado como director de fotografía en numerosas producciones cinematográficas (*Audition*, *Dead or Alive* y la misma *Ichi the Killer* entre ellas); de hecho, gran parte del manga puede considerarse una clase magistral de fotografía. Sólo es cuestión de observar los ángulos, el uso del efecto zoom, la composición de las distintas tomas y escenas, el tratamiento del fondo y de los juegos de luces y sombras, y los abundantes primeros planos (muy adecuados para una historia introspectiva). Yamamoto nos sumerge en el ambiente que rodea al protagonista con una serie de viñetas precisas y detalladas, muchas de ellos sin diálogos, donde sólo lo vemos haciendo cosas rutinarias (durmiendo, lavándose los dientes, reparando su auto, leyendo). No ocurre nada trascendente, pero estas páginas mantienen el interés al mostrar impecablemente la sensibilidad del autor para la observación y descripción de detalles.

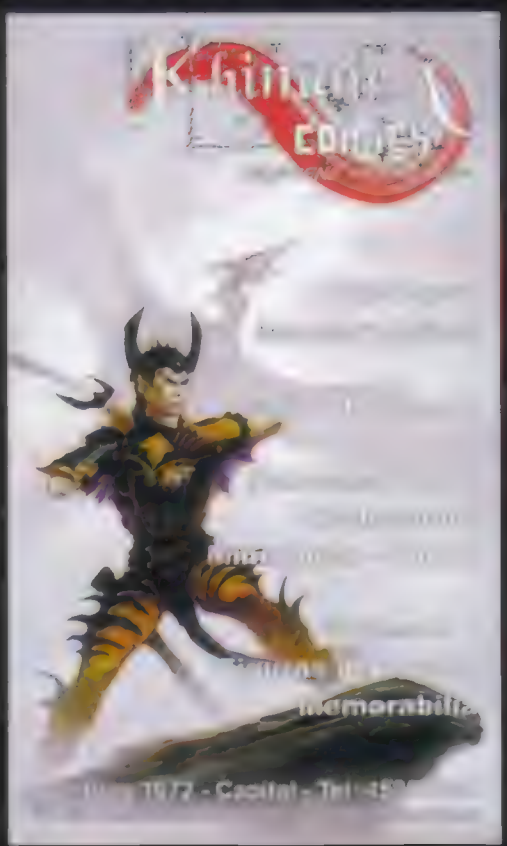
De ahí en adelante, presenciaremos los eventos que llevarán a lo que se convertirá en el punto de quiebre para el protagonista. Pero hasta el momento en que el taladro de Manabu Ito hace contacto finalmente con el cráneo de Nakoshi, gran parte del primer volumen se va. Una vez más, Yamamoto se desvía del camino principal y convierte a este relato en una serie de momentos que sirven para crear en el lector un sentimiento de empatía con el personaje principal. Una vez manifestada la nueva habilidad de Nakoshi la historia va entrando en un terreno surrealista, y Yamamoto produce este cambio de percepción de forma realmente efectiva y con un gran sentido del absurdo, amalgamado de forma convincente con el marco realista del Tokio moderno.

Al igual que en la literatura fantástica, los aspectos ocultos y más reprimidos del ser humano adquieren una forma física, visible. En *Drácula* ese lado oscuro tomaba la forma de un vampiro; en *Dr. Jekyll y Mr. Hyde* se trataba de este último personaje; en *El retrato de Dorian Gray* era, justamente, el retrato del protagonista. Y aquí el autor recurre a los homunculos, humanos que adoptan formas monstruosas. Es así que tenemos, por ejemplo, la mujer a la que vemos como un monstruo sin cuello, porque su antiguo amante tenía la mala costumbre de estrangularla; el hombre obeso que se manifiesta como una especie de muñeco de papel debido a que se siente insignificante; y el yakuza al que vemos como un robot con un niño asustado en su interior, porque la culpa que lo consume desde su infancia por haber lastimado a un amigo lo llevó a convertirse en lo que es. Y claro, como la historia trata mucho acerca de deseos reprimidos y necesidades inconcientes, no resulta sorprendente que el sexo y la violencia aparezcan en algún momento, aunque se traten más de recursos para lograr golpes de efecto que parte importante de la historia en sí. En ese sentido, *Homunculus* contiene situaciones más gráficas y directas que otros exponentes del género como *Monster* y *Death Note*.

Hay que destacar que nuestro interés en la historia depende fundamentalmente de que lleguemos a conectarnos con el personaje principal, ya que literalmente veremos el mundo a través de sus ojos y viviremos las experiencias junto con él. Y ciertamente Nakoshi es el personaje mejor trabajado de todos. Resulta particularmente interesante la forma en que el autor nos lleva a realizar algunas deducciones acerca de él sin necesidad de recurrir a las palabras. La primera imagen que tenemos de Nakoshi lo muestra durmiendo en su auto en posición fetal (y sin ninguna clase de abrigo ante la crudeza del invierno), una clara imagen de vulnerabilidad. A través de ciertos detalles, resulta fácil advinar que es un recién llegado al mundo de la indigencia; aunque no tiene nada, viste de traje y cuida bien su aspecto (lo vemos, por ejemplo, lavándose los dientes y enjuagándose en la fuente de la plaza). Se niega a vivir en una tienda como los demás y prefiere dormir en su auto, el cual estaciona (simbólicamente) entre el parque y el hotel de lujo; además, habla poco y cuando lo hace, suele ser para contar alguna mentira sobre sí mismo, lo cual lo mantiene aislado de los demás. Estos detalles transmiten sutilmente su desesperación, no tanto por su estado de indigencia aparentemente repentino, sino más bien por su incapacidad de aceptar su situación o de encontrar un modo de sobrellevarla de forma real. En cierto modo se encuentra entre dos mundos: sabe que ya no pertenece a uno pero al mismo tiempo se niega a formar parte del otro. Las miradas desencantadas nos transmiten (a través de primeros planos impecables) la desmotivación y apatía de alguien que ve transcurrir día tras día entre el asiento de su auto y los bancos de la plaza, entre la soledad y la indigencia. Su situación se vuelve aún más dolorosa cuando la necesidad lo lleva a aceptar algo que, en circunstancias diferentes, hubiese sido inaceptable: dejarse abrir un agujero en el cráneo. ¿Qué estaríamos dispuestos a hacer si nos encontráramos en una situación similar? ¿A qué cosas nos veríamos forzados por necesidad? Y hay otro detalle interesante. Cuando Nakoshi plantea por qué algunas personas son normales y otras se ven como homúnculos, lo plantea su teoría de que esos monstruos son un reflejo de la persona que los ve, es decir, que de alguna manera están conectados a través de sus "distorsiones", como él las llama. Si es así, ¿qué cosas oculta el propio Nakoshi? Entonces, a través de los homúnculos también iremos descubriendo la verdad acerca de nuestro protagonista.

Aunque nos alcanzara el espacio no podríamos entrar en cada jugoso detalle. Sólo resta agregar que *Homunculus*, más que un manga es una experiencia y, como tal, hay que descubrirlo personalmente. Con cada tomo se vuelve más espeluznante, más psicodélico, más enfermizo, más profundo, y altamente adictivo.

Pasen y vean ☑



• HISTORIETA (COMICS)
• HUMOR GRÁFICO
• CARICATURA

ESCUELA DE DIBUJO
DE CLAUDIO KAPPEL
4773.9852
Avda. Luis M. Campos 1295, 1° "A"
(Belgrano) www.misitio.fibertel.com.ar/kappel

ETERNAL
DARKNESS
comics
COMIC - MANGA - FIGURAS DE
ACCION - JUEGOS DE CARTAS
INTERCAMBIABLES (TCG) - ETC.

Ricchieri 91 Local 11 - Ramos Mejia
Frente a la Plaza, a una cuadra de la estación
www.ramoscomic.com - mail: comic@ramoscomic.com
msn: ramoscomic@hotmail.com - tel: 156-182-7964

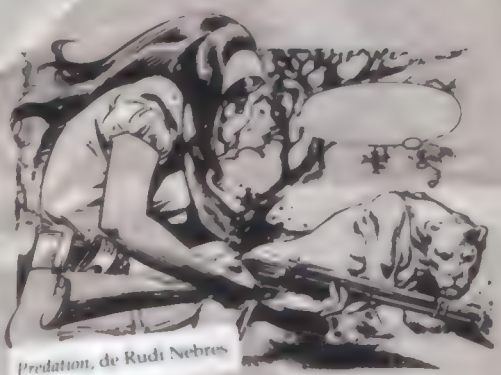
eterna
COMIC - ANIME - CINE - ROCK
Historietas | Cartas | Juegos de rol |
Rock | Literatura fantástica y terrorífica |
Av. Mecks 172 (B1663ZDE) Loma de Zamora - 4282 3103

La Historia

Cuando hablamos de Filipinas, usualmente las primeras referencias que se nos vienen a la mente son Alex Niño o Alfredo Alcalá, aquellos míticos dibujantes que dejaron una huella en el mercado norteamericano. Pero hay muchos más autores y muchas más cosas que contar, más allá de la importancia de estos monstruos.

En la década del '30, aparece Francisco Reyes, uno de los pioneros en historieta, que iba a ser fundamental para el medio por la creación de Kulafu, algo así como el Tarzán filipino, pero con dragones y criaturas míticas. Kulafu como comic strip fue importantísimo para el país y todavía hoy, con más de 70 años en el mercado, sigue vendiendo bien. Hasta llegaron a licenciar el nombre para una marca de vinos. Cabe destacar en mucho de los autores filipinos la influencia de Edgar Rice Burroughs, creador de Tarzan, John Carter, etc. Otro autor importante de los años '30 fue Néstor Coching, muy influenciado por Reyes, y que después iba a ser histórico por el sólo hecho de haber producido 53 comics de los cuales 50 tenían películas.

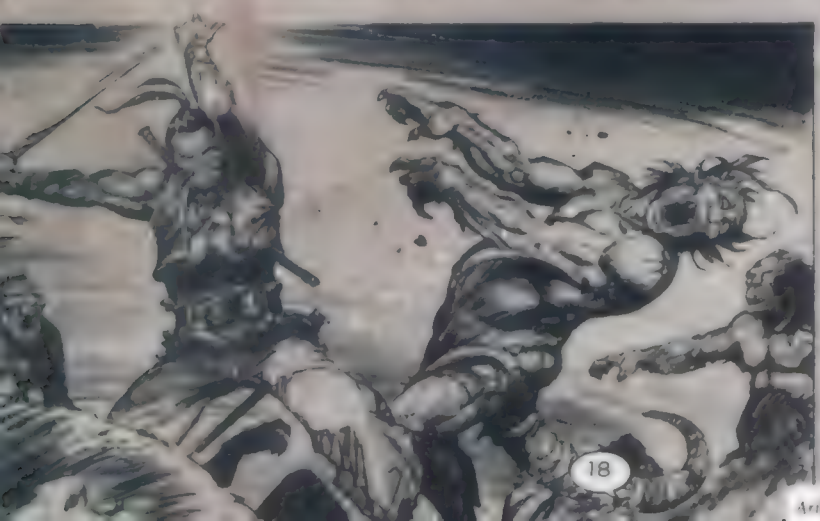
En la década del '40 nace uno de los personajes fundamentales del comic en Filipinas: Darna la superheroína. Su creador fue el mítico y poderoso Mars Ravelo, algo así como el Alex Raymond filipino, el autor más influyente de todos los tiempos en la historieta de su país. Darna era una especie de Mujer Maravilla, muy poderosa, y sus aventuras transcurrían en Marte, donde peleaba contra bichos y cosas locas, muy en la línea la novela *Una Princesa de Marte*. Otro clásico fundamental de los '40 iba a ser *DI 13*, la historieta filipina de detectives más famosa de todos los tiempos, obra de Jesse Santos y Dany Velásquez. Estos pibes no tenían ni la menor idea de lo que iban a generar: a partir de los '50, estas historietas ya eran totalmente amadas por el público e iban a partirle el bocho a toda una nueva generación de autores muy importantes.


Predation, de Rudi Nebres

A la hora de hablar de editoriales en Filipinas, la fundamental, la que se podría definir como "la Columba de Filipinas", es Ace Publications, que tuvo a muchos autores importantes como Jesse Santos, Jess Jodloman, Alfredo Alcalá y muchos más. Ace Publications fue por mucho tiempo LA gran editorial de Filipinas. Además podemos mencionar a Gold Star Publishing, Graphic Arts Inc, G & Miranda Sons Publishing, Nautilus Publishing y varias más.

Los años '50 son muy importantes porque es cuando surgen autores como Alcalá, Jodloman y Néstor Redondo, entre otros. Entre ellos, la importancia de Alcalá sería vital, ya que creó a Voltar, el Conan filipino, que le traería mucha fama internacional, al punto que años más tarde sería llamado por Marvel para dibujar a Conan. Los años '50 son los de mayor auge en la historieta filipina, ya que aquí empieza la movida de las películas y series de TV para los comics más famosos, como Kulafu y Voltar.

Los años '60 son, sin duda, la gran época oscura: Ace Publications cerraría sus puertas debido a problemas financieros y muchos autores decidirán ir a probar suerte a EEUU y otros, a mover sus proyectos por otras editoriales, que lamentablemente no duraron mucho. Acá hay que mencionar a Tony De Zúñiga, quien a fines de los '60 se fue a vivir a EEUU. Esto


Arik Khan, de Francisco Reyes

A la hora de hablar de historieta en el continente asiático, uno usualmente habla del fenómeno manga o de comics chinos. Pero en el sudeste asiático, un diminuto país llamado Filipinas, tiene varias décadas de historieta muy interesante, en la que proponemos sumergirnos hoy

LA HISTORIETA EN Filipinas

por Lucas Ferrero

Alex Nino en *Omega Men*

no es la revista *Gente*, donde te comentamos todo los chimentos de su vida privada, pero lo destacamos simplemente porque fue uno de los primeros en entrar a DC y eso fue lo que hizo que más tarde estallara el auge de los autores filipinos en DC y Marvel.

Los '70 son la época de mayor reconocimiento de los autores filipinos. Acá el pirata Tony de Zúñiga cumple un papel importantísimo, ya que se lleva con él a muchos autores al mercado yanki. Esto, más allá de que favorece a muchos autores para ganar chapa afuera de Filipinas, a la vez perjudica a la industria, ya que muchos dejan de producir material nacional para hacerlo en otros países. En EEUU, gente como Rudy Nebres, Ernie Chua (también conocido como "Ernie Chan"), Niño, Alcalá o Redondo ya estaban en pleno crack, laburando para las grandes editoriales. Esto, sumado al cierre de Ace en los '60 y al retiro de Coching en los '70, hace que la calidad de las historietas filipinas nunca vuelve a ser la misma.

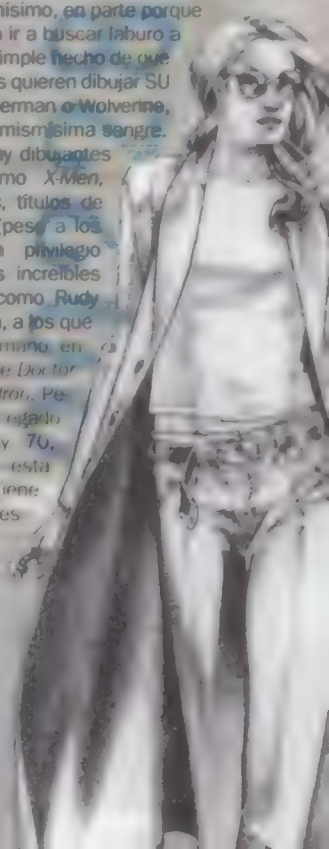
Desde los '80 hasta hoy, los comics filipinos intentaron mejorar, pero nunca lograron retomar el gran nivel de las décadas doradas. Hay muchos autores con sangre nueva como Whilce Portacio, Leinil Francis Yu, Philip Tan, Jay Anacleto, Gerry Alanguilan... pero hasta ahí nomás. Nunca volvió a salir un Alcalá o un Niño. En esta década se habla mucho de volver a los orígenes pero sin demasiados logros, con refritos de cosas viejas o con creaciones muy similares a las antiguas, que ya eran copias de otras cosas.

El Fandom

Sin duda es impresionante. No es que sean millones (o sí, en Filipinas hay más de 80 millones de habitantes apretados en esas islitas microscópicas), pero son muy respetuosos de su historia y de los próceres que les dio este medio. Gente como Gerry Alanguilan (entintador de Leinil Yu y varios más) vive hablando sobre el tema de conocer a los viejos ídolos y a los nuevos. Suele dar charlas y seminarios sobre los autores filipinos y su influencia en los comics y la animación. Lógicamente, en Filipinas hay muchas más comiquerías que acá, y se hacen varias convenciones por año, que convocan a muchos autores consagrados de los más variados países, desde Neil Gaiman a pibes grossos que la estén rompiendo en Europa o EEUU.

En Filipinas, los fans tienen gustos muy abiertos: consumen desde superhéroes y manga, hasta material europeo. Hay mucha variedad y un fácil acceso a todo ese material. Pero al igual que acá, allá es muy caro comprar material extranjero, entonces muchos se limitan a la famosa frase "si tenés plata bien, si no seguí vendiendo flores en la esquina". Eso acota demasiado la difusión del medio y lo hace cada vez más minoritario, lo cual también impacta en la llegada o el surgimiento de nuevos autores.

En los últimos años, la influencia del comic de superhéroes creció muchísimo, en parte porque muchos autores deciden ir a buscar laburo a EEUU, y en parte por el simple hecho de que son fanáticos a full: todos quieren dibujar SU versión definitiva de Superman o Wolverine, es algo que llevan en la mismísima sangre. Y no les va mal. Hoy hay dibujantes filipinos en series como *X-Men*, *Spawn* y *New Avengers*, títulos de mucho éxito comercial (pese a los guiones nefastos), un privilegio del que no gozaron los increíbles dibujantes de los '70 como Rudy Nebres o Tony De Zúñiga, a los que no los dejaban meter mano en series más populares que *Doctor Strange* o *All Star Squadron*. Pero, tal vez gracias a ese legado maravilloso de los '60 y '70, hoy el dibujante filipino está mucho más aceptado tiene mucha más chapa y es más fácil que los editores los pongan a dibujar los títulos más importantes ☑



Aria, de Jay Anacleto

Es sobre nuestro personaje emblemático de Dante Quinterno es, fue y será siempre Polémico. Era conocido, hay que admitirlo, por explotar hasta el hartazgo a la mujer de varias maneras y todas discutibles de Quinterno y que explotó en los '30, cuando se puso al frente de otras historias que incluyeron a varias generaciones. Se habló mucho de él en estos meses, pero a la hipótesis de nuestro hombre, así que en busca de rescatar las historias más hot de la noche porteña y descubrir la verdadera historia de

Isidoro

por Diego Accorsi y Fede Velasco
(testimonios reunidos por Juan Manuel Strassburger)

Otro Yo de Dante Quinterno

Para una primera aproximación a este personaje es necesario conocer un poco a su autor y su entorno socio-histórico. Así como para comprender al Corto Maltés hay que saber que Pratt era un viajero incansable desarraigado de Europa y de África, para entender a Isidoro hay que partir de la base de que Dante Quinterno estuvo rodeado de porteños piolas y playboys durante todo el inicio de su vida laboral. [illegible] la década del '20, pero del lado de los ricos: la High Society de la gran ciudad que derrochaba guita y recibía a príncipes y reyes de todo el mundo, destinada a convertirse en la París americana, con arquitectura europea, corte inglés, champagne francés y prostitutas polacas. Quinterno desde adolescente fue ayudante del dibujante Diógenes Taborda, también un adinerado porteño, amigo del por entonces presidente Marcelo Torcuato de Alvear (re-cajetilla, gordi, top a full). "El Mono" Taborda, además de poder plasmar a la perfección a la sociedad porteña, era el encargado de pasear a los extranjeros invitados por el presidente por la alocada noche de Buenos Aires (sexo, droga y fox trot). Muerto "el Mono", "el Pibe" Quinterno pasó a ser ayudante de Arturo Lanteri, otro grande del costumbrismo porteño (autor del célebre personaje *El Negro Raúl*), evidentemente, otro que miraba a la clase media desde arriba. No es de extrañar, por ende, que el primer personaje propio de Dante sea un porteño piola *Manolo Quaranta*, para la revista *La Novela Semanal*, que trata de ganar dinero de cualquier manera, sin trabajar, lo cual deja a la vista que Quinterno retrataba con humor

Don Gil Contento
Isidoro Batacazo
Julian de Monte Pío
Pepe Torpedo
Manolo Quaranta

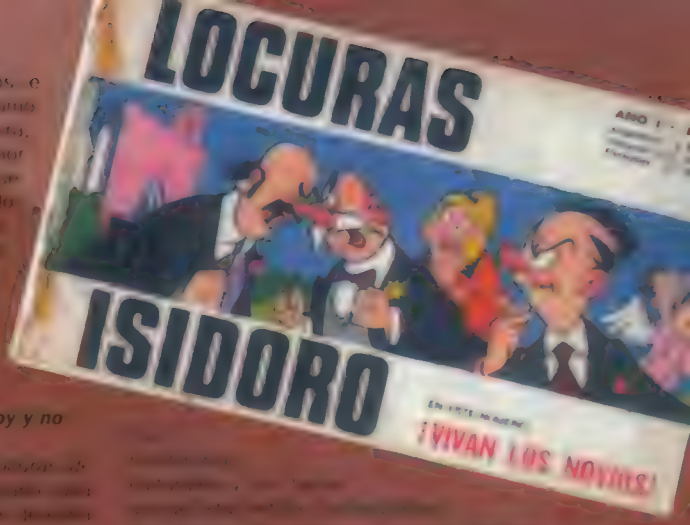
DESDE EL PROXIMO NUMERO:
ISIDORO
una nueva historieta argentina
ACTUARA INDEPENDIENTEMENTE,
DELEITARA A USTED DESDE EL PROXIMO NUMERO

"Era un tarambana, que el diccionario de la Real Academia Espanola define como persona alocada, de poco juicio. Creo que a ese rasgo dominante se subordinan otros como la cobardia, la viveza criolla y la indolencia. Caracteristicas que eran redimidas porque, en el fondo, Isidoro tenia buen corazon".

El Pueblito

"Isidoro tenia cualidades que no eran del todo aceptables en aquella época. El estar siempre en la pomada era tildado de extranjerizante por los mayores. Y su antagonista, el tio y coronel Cañones, era la representacion del poder de turno en esa epoca".

Mundo Mafa



"Isidoro era capaz de dar una respuesta ingeniosa para impresionar a la barra de amigos o seducir a una chica. Tenía el optimismo del pequeño triunfador cotidiano, a quien le importa lo que pasa hoy y no mañana".

"Hay algo que hoy perdió vigencia: la alegría. Isidoro era un vivo que no dañaba a nadie. El problema es que, a lo largo de los años, un montón de vivos dañaron a muchas personas. Y el país perdió inocencia".

"Un Isidoro actual usaría celular e internet para estar al tanto de todo y en onda. Lamentablemente, las

fiestas serían más descontroladas y posiblemente con algo de sexo y drogas [illegible]

[illegible] de Cazador, drogadicto [illegible]

[illegible] ¡Que siga la fiesta, Isidoro! **DA**

DEL CASINO A LA PANTALLA

Por Fede Velasco

[illegible]

el equipo fatigado. Pero el Coronel es encerrado por traición a la Patria cuando son robadas las semillas de un proyecto de biocombustibles en el que se encuentra trabajando. [illegible]

[illegible]

Antes y Después

BLUE BEETLE

Por Federico Velasco
Ilustración de Darío Brizuela y Leandro Corral

Los que crecimos con las revistas de Perfil aprendimos a amar a Ted Kord, pero el nuevo rumbo que impuso Dan Didio en la editorial de Batman y Superman, hizo que fuera asesinado. De todas maneras, fiel a la tradición, un nuevo Blue Beetle aparece en escena y a simple vista parece no tener nada que ver con su predecesor. ¿O sí?

El Bicho Azul

La editorial Charlton no le encontraba la vuelta a Dan Garret, un personaje que le había comprado a la Fox Feature Syndicate, por eso deciden matarlo y buscarle un sucesor más joven. Para crear a su reemplazo llaman a Steve Ditko, a quien todos conocerán por haber creado a otro personaje con nombre de insecto, con sueldo para la cerveza y rápido para los chistes.

Así es como Ted Kord recibe el escarabajo de su profesor, Dan Garret, cuando éste muere al enfrentarse a unos androides creados por el tío de Ted para dominar el mundo. El escarabajo no le otorga superpoderes, pero de todas maneras Ted decide aceptar el legado que le deja Garret y se transforma en el nuevo Blue Beetle.

- **Primera Aparicion:** *Captain Atom* Vol. 1 N° 83 (Noviembre de 1966)
- **Nombre Real:** Ted Kord
- **Doble identidad:** Secreta, aunque la mayoría de la comunidad superheroica sabía quien era en realidad.
- **Poderes:** Ted no tenía superpoderes, ni que el escarabajo de Garret jamás funcionó con él de toda manera, gracias a su IQ de 192, se las ingenió para fabricarse constantemente de última generación como su nicknave y su BB gun, entre otras cosas. Además siempre demostró tener un alto nivel de entrenamiento físico, a pesar de no poseer conocimientos de artes marciales.
- Cuando DC le compra sus personajes a la Charlton decide utilizar *Crisis Infinite* para insertarlos en el nuevo Universo de la editorial.
- Ted obtiene su propia serie mensual a cargo de Len Wein, pero es cancelada tras 24 numeros sin demasiada repercusión.
- Es con la Liga de la Justicia donde se hace amigo de Booster Gold y desde entonces están casi todo el tiempo juntos.
- En *Countdown to Infinite Crisis*, es asesinado por Maxwell Lord, su antiguo jefe en la Liga, al revelarse éste como un villano que quiere eliminar a todos los metahumanos.

The Blue "escarabajo"

La editorial DC no le encontraba la vuelta a Ted Kord, un personaje que le había comprado a la Charlton, por eso deciden matarlo y buscarle un sucesor más joven. Para crear a su reemplazo llaman a Keith Giffen, a quien todos conocerán por haber hecho popular a su predecesor en la JLI.

Así es como Jaime Reyes encuentra el escarabajo que perteneciera a Dan Garret tras la explosión de la Roca de la Eternidad, y al tratar de agarrarlo se le instala en la columna, se fusiona con él y le otorga increíbles poderes. Más adelante se descubrirá que siempre se trató de un arma de origen extraterrestre.

- **Primera Aparicion:** *Infinite Crisis* N° 5 (Marzo de 2006)
- **Nombre Real:** Jaime Reyes
- **Doble identidad:** Trata de mantenerla en secreto, pero se le hace muy difícil, ya que su familia, sus mejores amigos, varios miembros de la comunidad superheroica y hasta algunos de sus enemigos saben quién es en realidad.
- **Poderes:** Le aparece una mega armadura de última tecnología que entre muchas otras cosas (todavía nadie sabe bien los límites de su poder) le permite generar armas como cañones de energía, espadas etc., tan sólo alterando su estructura. También le permite volar, se transforma en escudos, produce descargas de energía que neutralizan el efecto de hechizos y como si fuera poco es capaz de negar la "frecuencia vibratoria" de objetos extradimensionales para atraerlos a nuestra dimensión.
- DC decide utilizar *Infinite Crisis* para hacer debutar al personaje.
- Jaime obtiene su propia serie mensual a cargo de Keith Giffen, John Rogers y Cully Hamner, la que actualmente lleva 18 números.
- Recibe ayuda del Peacemaker, que tiene en su memoria las instrucciones de cómo funciona el Beetle, por lo cual se ven obligados a trabajar en equipo.
- Tras la explosión del Brother Eye, salta un año al futuro y aparece justo para el *One Year Later*.

ZONA CRITICA

GOD, THE DEVIL, AND BOB

Creado por Matthew Carlson. Episodios de 24 minutos. Republic Studios para NBC.

En estos tiempos de crisis, guerras, explosiones y enfermedades, Dios dice que está asqueado de la humanidad, mientras que el Diablo está orgulloso, por lo que juntos perpetraron un plan que consiste en darle una nueva oportunidad (mediante una apuesta) a la raza humana a través de un hombre elegido a dedo por el demonio, que debe demostrar si realmente vale la pena la salvación eterna. Esa es más o menos la propuesta

Todos sabemos que el bienaventurado bloque "para adultos" *No Molestar* viene ofreciendo desde su lanzamiento un sinfín de productos de excelente calidad, entre los que se sobresale esta serie de muy buena animación y astuta línea argumental llamada *God, the Devil and Bob* (Dios, el Diablo y Bob, para los hispanoparlantes).

La dirección del programa está liderada por Jeff DeGrandis (que también dirigió la serie *Toonsilvanya* de Spielberg) y los guiones pertenecen a Alex Reid (libretista, entre otros, de *Malcolm In the Middle*). Las voces principales están a cargo de Alan Cumming (El Diablo), James Garner (Dios) y French Stewart (Bob).

Esta serie, que se encuentra momentaneamente cancelada en los EEUU por una polémica desatada por agrupaciones defensoras de los valores cristianos (cuándo no), tiene una temporada y 13 capítulos en su haber, pero construye una de las propuestas más novedosas de los últimos tiempos.

Bob, el protagonista, es mediocre, trastornado, vulgar y de muy mal carácter (según se define en la serie: "el americano promedio"). Día a día, Bob debe sortear los obstáculos que ambas deidades colocan en su camino, mientras convive con su esposa, sus hijos, compañeros de trabajo, familiares, etc.

God, the Devil and Bob es un compendio de lugares comunes de la vida en cualquier ciudad de los EEUU, y además en muchas ocasiones deja ver una influencia bastante notoria de otras series contemporáneas que van desde *The King of the Hill* hasta el viejo y querido *Duckman*.

El spot que FOX repetió hasta el hartazgo, con Bob y Dios en el auto mientras este último explica el significado de la vida justo cuando pasa un tren y no deja oír, ya dejaba vislumbrar que este programa sería "algo diferente" y prometedor. Si bien con 13 capítulos no tiene muchas posibilidades de quedar en la historia, alcanza para satisfacer la necesidad de novedades mientras esperamos que regrese pronto a la pantalla con nuevos episodios. (**Julián Crudo**)

Puntaje: 9 hostias consagradas

THE SPIRIT

De Darwyn Cooke y J. Bone. 22 Páginas. DC Comics.

Tras la muerte de Will Eisner ocurrida en el 2005, *The Spirit* -uno de los hijos pródigos del comic yanki- pareció quedarse huérfano. DC Comics, que en 2000 había adquirido los derechos de republicación de sus obras, decidió ir más allá y continuar las andanzas de Denny Colt con un especial team-up titulado *Batman/ The Spirit* lanzado en diciembre del 2006 con guión de Jeph Loeb y dibujos de Darwyn Cooke.

Luego de incorporar el personaje al mainstream, DC lanzó una nueva serie mensual de *The Spirit* totalmente a cargo del laureado Darwyn Cooke, responsable de esa oda a la Silver Age que es *DC The New Frontier* y los especiales de *Batman: Ego* y *Catwoman: Selina´s Big Score*. Cooke, ayudado por las tintas de J. Bone, escribe y dibuja historias muy dispares que mezclan el policial negro con el espionaje internacional (galería de villanos y femme fatales incluidas) y que no hacen sino despertar ataques de nostalgia tanto por el modo en que están contadas las historias como por el arte desplegado.

Los guiones no son nada del otro mundo y eso conlleva a una pregunta: ¿están contadas así a propósito? Es muy probable que sí, ya que este Darwyn Cooke guionista está a años luz del que vi en *The New Frontier*, no así en la faceta artística donde el quía cumple con creces con todo aquel dispuesto a desembolsar tres dólares en un comic; aunque se le pueda achacar la falta de fondos en algunos planos, producto seguramente de las ajustadas fechas de entrega de un comic mensual.

En definitiva, *The Spirit* no tiene nada que envidiarle a ninguna de sus anteriores encarnaciones y es un comic de lectura ampliamente recomendada, hecho para DC por Darwin Cooke (DC) sobre Denny Colt (DC). ¿Se alinearon los planetas? (**Hernán Khatchadourian**)

Puntaje: 8 antifaces y un guante

LO QUE HAY ANTES DE QUE HAYA ALGO

De Liniers. 24 páginas. Pequeño Editor

La verdad sea dicha: los libros de Pequeño Editor son una delicia. Apreciar de un saque el cuidado en todas las ediciones, el gran trabajo de arte y diseño y el nivel de los dibujantes seleccionados, da ganas de comprarse todo, sin detenerse a ver el contenido. Más elogiable aún es la línea que promueve la editorial: libros para chicos con el suficiente nivel de inteligencia, sensibilidad y belleza como para que también puedan ser disfrutados tanto, o más, por los adultos. Ya era hora que alguien se avivara de que "niño" no es sinónimo de "tonto" (y que los grandes queremos seguir teniendo vivo a nuestro infante interior, qué embromar).

Si tenemos en cuenta esta premisa, era casi obvio que el hoy popularísimo Liniers pasara a engrosar el catálogo del sello, y lo hace con una obra completamente fiel a su estilo: *Lo que Hay Antes de que Haya Algo*. El subtítulo ("uno de terror") previene a los lectores más chicos que en su interior encontrará criaturas extrañas y amorfas que lo podrán asustar. Pero tampoco es para tanto: esta historia sobre un niño que recibe la visita de seres estrafalarios a la hora de dormir, no podría haber sido escrita y dibujada sino por Liniers. El tono entre nostálgico y aniñado, las formas y colores de las figuras que pueblan la habitación del protagonista (con referencias a Macanudo incluidas) y el trazo a esta altura inconfundible del autor, hacen de esta una obra casi quintaesencial, que aquellos que lo siguen todos los días en la última página de La Nación disfrutarán con entusiasmo. Para aquellos a quienes no les gusta, ya saben...

Solo un detalle negativo tiene este libro, y es el que me obliga a bajarle el puntaje: el precio. Desde cualquier punto de vista, 20 pesos es un valor excesivo para un librito de 24 páginas. Repito, la edición –que incluye un simpático estuche contenedor- es admirable, además de ser una muy atinada opción para atraer a los más chicos, o al público interesado en otras temáticas (y, de seguro, el principal motivo de su costo elevado), y el contenido, sin ser deslumbrante, está muy bien y me entretuvo durante los quince minutos que me demoró su lectura; pero, con todo, creo que no termina de justificar lo elevado del precio, y es una lástima que el talento de Liniers y el resto de los artistas del sello solo pueda ser disfrutado por aquellos lectores de billetera saludable. (**Javier Hildebrandt**)

Puntaje: 8 noches de terror

MADROX/ X-FACTOR

De Peter David, Pablo Raimondi, Ryan Sook y Dennis Calero. 22 páginas. Marvel/Panini.

¿Se acuerdan de principios de los '90, pleno albor de la decadencia mutante? ¿No? Les cuento: se lanzó un nuevo título de X-Men y en el recambio de miembros, X-Factor perdió su taquillera formación para ser liderado por Havok acompañado de gente como Strong Guy, Jamie Madrox y Wolfsbane, entre otros personajes de medio pelo. Parecía el final de un título que ya no era bueno, pero Peter David nos calló la boca y les dio gloria a todos y cada uno de los personajes mediante historias sólidas y un guión inteligente, cosa en aquel ehtonces extinta en los títulos mutantes. Pero David no duró todo lo que nos hubiera gustado y la serie entró en decadencia hasta cerrar en 1998.

Pero en el 2004, el Gordo revivió aquella gloria con una sorpresa inesperada: *Madrox*, una mini-serie policial en la que lo presenta en labor de investigador privado con varias copias desperdigadas por el mundo. Junto a Wolfsbane y Strong Guy se ve envuelto en una intriga donde están metidos hasta sus mismas copias, ya con personalidad y vida propia desarrolladas: así es como vemos a un Madrox casado, otro afeminado, otro budista, y hasta vemos a Madrox queriendo asesinar a Madrox. Como buen comic de David que se precie, tenemos las dosis justas de humor y tensión, giros interesantes en una historia muy bien construída, chapa infinita de los protagonistas y el cebamiento que todos sabemos que genera el Gordo cuando esta inspirado. El dibujante, el rosarino Pablo Raimondi, impecable.

Cinco números no iban a saciar, eso está claro, pero en el final, los tres protas se asocian como detectives y al negocio le llaman X-Factor. Este sería el punto de partida para una nueva colección del grupo, donde se suman un Rictor sin poderes y depresivo, Syrin en crack y M con todo su potencial aprovechado.

Ryan Sook, Dennis Calero y Pablo Raimondi hacen un muy digno trabajo en la parte gráfica de este nuevo *X Factor*, un comic atípico de tinte oscuro y corte maduro, colmado de intrigas y un guión inteligente como no se veía en un título mutante desde la extinción de *X-Statix* y que -sobra decirlo- es el mejor de los últimos años. (**Germán Tolosa**)

Calificación: 9 Madrox

A TRAVÉS DEL PUENTE DEL ARCO IRIS LLEGO HACE CIENTOS Y CIENTOS AÑOS UN PERSONAJE QUE DURANTE DOS AÑOS DEJO A SER AL MISMO TIEMPO, PALADIN DE LA JUSTICIA Y DEIDAD DE LA MITOLOGIA NORDICA. DESPUES DE UN PAR DE AÑOS, EN EL PRESENTE, ACABA DE VOLVER CON TODO, ASI QUE ES UN GRAN MOMENTO PARA LIMPIARLE EL OXIDO AL MARTILLO, PONERLE PLUMITAS NUEVAS AL CASCO Y VOLVER A HACHAZAR VILLANOS AL GRITO DE "¡SOY THOR, HAY!". JUNTO AL ASGARDIANO MAS FAMOSO. ESTA ES LA PODEROSA HISTORIA DE:

THE MIGHTY THOR

Andres Accorsi

Diego Greco

ORÍGEN BIZARRO

por estelladores que empañaban su trabajo. Tal vez el episodio más digno sea el de JIM nº93, donde debuta el Radioactive Man, primer villano no asgardiano con alguna chispa en la serie.

Para el nº97, como complemento a las historias del Dios del Trueno, aparecen historias más breves (apenas cinco páginas), en las que Lee y Kirby indagan en la mitología nórdica y en los orígenes de los distintos personajes asgardianos que, por ahora, no tienen peso en las aventuras de Thor. Aventuras que, por otra parte, ven despegar la luz gráfica cuando Don Heck comienza a entintar los bocetos del Rey Kirby, con estupendos resultados. Los guiones presentan a nuevos villanos con un cierto atractivo (Cobra, Mr. Hyde y Zarrko, the Tomorrow Man), pero el dibujo es absolutamente desgarrador.

HÉROE DE DOS MUNDOS

Ya con varios números a cuestas, Stan Lee encontrará la fórmula para Thor alrededor del nº103. [illegible] como el héroe es demasiado poderoso para los villanos "terrestres", [illegible]

[illegible]

La siguiente [illegible] de Stan Lee [illegible] a Thor al resto del Universo Marvel [illegible] apariciones en Avengers [illegible] Magneto y Hulk [illegible] Absorbing Man [illegible] "El Conquistador de los Dioses" [illegible] Tales of Asgard [illegible]

CLÁSICO DE CLÁSICOS

En [illegible] se publica el Annual 1, que narra el primer encuentro entre Thor y Hércules, el León del Olimpo. Los dos personajes pegan duro y el hijo de Zeus [illegible] hordas de trolls, gigantes y [illegible] pretextos más [illegible]. Uno de los

seguida se desencadena una trilogía épica. La primera que se desarrolla (nº 126 a nº 128) es la de Asgard, con gran protagonismo de Loki, Sif y de Odín, es mas machacona de los tres. El nº 129 a nº 135 transcurre en la Tierra y lo esperamos largo rato de Wrecker, Karl y el Growing Man. Repetus, el Super Semi y el Loco de Colorín, en otra saga que lo tiene a Thor sin sus poderes. Por supuesto, Loki sigue metido en todas y es el responsable del origen de Wrecker, que debuta en el nº 148, primera parte de otro arco extenso donde aparece Hela, regresan Loki y el Destroyer y pelea infinita contra Balder.

Aquí, de nuevo cambia la fórmula. Las historias ahora ocupan 20 páginas y, a partir de la aparición de Mangog, se trasladan casi totalmente a Asgard. Don Blake casi no aparece y empieza a crecer el rol de Karnilla y los Warriors Three y a acentuarse el conflicto entre Odín, Thor y Loki. Para el nº 157, estalla en primer Ragnarok de los muchos que veremos en esta serie y el final es apoteósico. El nº 159 es otro clásico absoluto, donde Lee y Kirby explican quién, cómo y por qué Don Blake antes de encontrar el bastón que lo transformó en Thor y, de paso, darle un gran cierre al personaje. Poco sirve ahora una identidad terrestre para el Dios del Trueno, porque se viene otra Super Saga contra el Recorder, Egito y Galactus. Thor sigue otra machacá a todo nada contra Pluto y después, otra trazarreada cósmica, el debut del asqueroso Him nº 165, luego más conocido como Adam Warlock. Thor sueve a surcar el cosmos para encontrarse con Galactus, cuyo origen conoceremos en detalle a lo largo de varios de los mejores números de la colección y sus amigos Balder, Hogan, Volstagg y Fandral se quedan a proteger a la Tierra, pero es el hijo de Odín quien vuelve justo a tiempo para salvar las papas, en el nº 170, cuando vence al Enemy Man.

CUESTA ABAJO

Faltan todavía unos números para que Jack Kirby deje la serie, pero no son precisamente los más esperados: nuevas luchas contra el Wrecker, el Circo de Colmillo y Uno es uno que hay poco para destacar. Por lo menos hasta el nº 175, cuando comienza el ataque del Trono de Asgard, la cosa desencadena la última trama importante de nuestros años. El 179 (Año 1976) marca la despedida de Rey en el medio de una nueva saga contra Loki y que produjera también a Megasso. Sepa que completará cada número que Neal Adams quiera dibujar como los dioses nórdicos: los de los 180 y 181.

Y ahora sí, Stan Lee ya está al completo de John Buscema, quien hace su habitual elegancia a la serie, pero parece sepa sacar más jugosos que, Catanzaro, un par de grandes números contra el Dr. Doom, otra saga larga y poco decorosa en la que Thor debe cuidar a un desaparecido Odín, otra vez Loki, otra vez Asgard y para el 192, el problema parece que ya no escribe Stan Lee (aunque deja la serie, pero su sucesor no será cualquiera cualquiera: es nada menos que Roy Thomas, sino Gerry Conway. Cagaste, viejo).

La dupla Conway-Buscema se mantendrá varios años, pero sus pocos números siguientes serán para creer, no estarán en desarrollo con miras de cuentar el gran de lo narrado en los grandes números de Lee, como para resumir todo de modo más o menos fijado en el 200. De allí en más, el terror: otra infinita saga contra Odín, muerte de Odín, dos viajes a Asgard al cabo, uno de vez en cuando a la Tierra, unas Galactus, Skadu

Hercules, mas Ulik y asi, entre una intrascendencia y otra, llegamos al nº 238 Ago 1975, donde Conway dice basta. Nos quedan las tapas y el grupo pierde todavia Titan 100 rublos duros de tragar.

DIOS POCOPODEROSO

Bueno, preparate a aburrirte y taponate bien. Tras dos números de Roy Thomas contra los dioses de panteon griego, en el nº 247 llega Len Wein, a estabilizarse un tiempo y a dejar su sello con el que seguro nos vamos a dormir. Wein empieza trabando de darle cuerpo a Zarrko y después arranca una saga con Asgard, llena de elementos repetidos de aventuras anteriores. La sigue otra saga de asteroides en el espacio, totalmente intrascendente. En el nº 258 llega Walt Simonson, como dibujante y se queda todo el año, pero es grosso lo nuestro. Cuando los nuevos vuelven a Asgard, ¿adivinan quien usurpa el trono? Si, de nuevo Odin, parece haber muerto y Loki toma las riendas del Reino bonaerense. Pasan en el nº 267 Thor vuelve a la Tierra después de Años y, mas alguna pelea atascada con villanos varios, Wein nos perdona la vida y deja a Jerry en el nº 271. Su aporte nuevo: choto, porque bueno, no hay nada en el Annual 6 de 1977.

Luego de este año aparece vuelve el maestro John Buscema, ahora con Roy Thomas, que se convierte en el guionista Mozart de la serie nº 272 Jun. 1978. Thomas no se anda con chiquitas, su primer arco presenta a un Thor subiendo Red Nerves, que volvera varias veces y desemboca en un nuevo Ragnarok, provocado por Loki y Hela, y obviamente evitado por Thor y sus amigos. Tras un par de aventuras menores y números de relleno, en el nº 283 Thomas y Buscema arrancan con la compleja saga de los Celestials, tal vez lo mas dificil de toda esta triste etapa. Acá entran en juego los Devants, los Eternals, los dioses del Olimpo y, por supuesto, los asgardianos. Ya con Keith Pollard como dibujante titular, viene una larga e interminable seguidilla de números en los que el Ojo de Odin le cuenta a Thor historias del pasado de Asgard y del propio Dios del Trueno, que resulta ser el final de la etapa de Roy Thomas.

Como se viene el nº 300, ni bien Mark Gruenwald y Ralph Macchio se hacen cargo de los guiones, ponen en marcha otra vez sopa: una saga con los Celestials. Gruenwald y Macchio se quedan desde el nº 298 hasta el 307, pero la cosa no mejora, ni mucho menos. El siguiente guionista que prueba suerte es Doug Moench, pero los resultados son paupérrimos y Thor sigue acumulando numeros horribles. El nº 328, último de Moench, es uno de los peores de la historia de Thor, lo cual no es poca cosa. Y ya con la sierra entre las cuerdas y los rumores de cancelación flotando por las oficinas de Marvel llega Alan Zelenetz, quien, visto a patéticos dibujantes tercerones, rellenará sin ningún tipo de talento los nueve números que faltan para que Thor despierte de este letargo atroz.

45 TONELADAS DE CHAPA

Cuando el jefe de coordinadores de Marvel, Jim Shooter, le comenta a Walt Simonson que estaba pensando en cancelar la revista de Thor, Walt se puso loco: ***"No! Estas en pedo! Era mi revista favorita cuando yo era chico! Dejame que la escriba y la dibuje yo, a ver si la levantamos!"*** y bueno, perdido por perdido, Shooter pasó la serie en manos de un dibujante sin experiencia en materia de guiones y sin grandes éxitos en su haber. Y una vez mas, a pedo. Los 45 numeros que componen la etapa de Walt Si

los poderes de Thor. De nuevo hay un Thor en la Tierra, ahora controlado Loki por un tiempo.

El nuevo Thor visita Asgard, corriendo a los amigos de su alrededor y hasta ayuda a Blastaar a Odín, que es una pequeña de Antiguos. Junto a Beta Ray Bill, Lorelei, forma los Thor Corps, para mantener a Zarrko ¿se acuerdan de Zarrko?, y Loki se convalecentes de una vaga representante de cargo de esta etapa contra el Dios del Engaño y el mismísimo Mephisto. Tras varios números de relleno, el nuevo Thor recibe de primer plano creado a su medida, Bloodaxe, en el n 459. Bloodaxe se merita de a poco el protagonismo, hasta que aparece el Thor original, que estaba escondido en la subconsciente de Eric. Se descubre que todo esto iba con lo cual el Thor original es liberado y Eric... ¿qué hacemos con este pito?

Y mientras, Odín, Thor le guarda una nueva sorpresa: Lorelei Thunderstrike y sus entregan para que siga manteniendo a raya en la Tierra. Esto sucede en el n 465 de Thor y el cómic siguiente Marzo de 1993. Eric debuta como protagonista de su propia serie, también llamada Thunderstrike, con Dé Fabio y Erenz como artistas. ¿Y la serie de Thor? ¿Qué onda? ¿La cancelan? No, algo mucho peor.

DIOS DEL HORROR

Las pocas capaces etapas de Conway, Thomas y Wein a frente de esta revista son obras Maestras de Arte comparadas con lo que está por seguir. En el n 469 debuta como guionista Ron Marz y el principio pulso a Jim Starlin y anuncia una nueva saga. Odín nos en la que Thor conquistará. El gato no puede ser peor y los dibujos que se pasa en el ojo del gusto de una persona. Steve Zee, primero y M.C. Wiegle, después son de cuidado de todo lo que se relacionaba profesional NO debe saber. Al final, a Doy le cancela de Strange y Warlock en un arco de tres números

desperdiciados por varias series de Marvel, una mas regular que la otra.

Terminado este año aciago, en el #472 aparece Roy Thomas y recupera acompañado por fragmentos de esa inventiva. Regresa a Asgard, una vez mas Sera Asgard, la otra cabecera especifica de cómics protagonizados en por que aparecen todos los personajes de la cuenta de Shooter... a ver si engancharnos a algún @! Este fallo se tomara en el #483.

Los #'s 484 al 498 (diciembre hay un @#$@ os cuela sabiendo y perfeccionista! Sera y todo obra de Walter Simonson, y el blanco-negro-gris, era prueba de imagenes obvias de bolsillo. Mike Deodato Jr. ¿Qué es esto? Una saga que Eric escribe para la efímera revista Dazzler, y que luego reformará para meter a Thor y otros inmortales en las tres centrales. Una gema oculta en este tostonazo parcial.

Al ser que de ventas subía, Marvel se aseguraba la exclusividad de Deodato a su agenda de artistas a fuego de la Biblia. Como guionista-teórico William Messner-Loebs, que todavía junto al brazo en la serie de Wonder Woman, y lo resultado son dos números estupendos. Que aderezan con os ultimos, porque ¡ojo nuevo Robert y un Lee y Rob Liefeld se llevan a Dios de Trueno a su universo de cuarta.

Tras el #502 Sept. 1996, la revista vuelve a llamarse *Journey Into Mystery* y, ya sin Thor, se desarrolla la saga de los Lost Gods, con los dioses ingresados en cuerpos humanos. Red Norvell como suplente de Thor gruñones abuelos de Tom De Falco y dibujos para batalla arcadia de los, estatuas de Deodato y demas verdaderos. A: igual que *Heroes Reborn*, esta fantochada dura un año y se termina en *JIM* #513, que se publica a mismo tiempo que *Heroes Reborn: The Return*, la cabecera en la que Thor y el resto de los Avengers y los Fantastic Four vuelven al universo Marvel Posta Post despues, solanza una nueva serie de Avengers, pero Thor deberá esperar un poco mas para volver a protagonizar su propia revista.

NUEVOS DIOSES

Empezando en julio de 1998 sale el #1 de *Thor* algo totalmente nuevo, ya que la serie anterior cambiaba a numeración de *Journey Into Mystery*. El equipo creativo es de lujo: Dan Jurgens como guionista, John Romita Jr. como dibujante y Kevin Nowlan como entintador. Se estrenaba nueva época de gran nivel artístico de "Thunder".

Pero empieza para ahora, pero llegará acompañado por los Destacados Eternos y un Destroyer sobrealimentado Cyng, mejor parecido que nunca, a que empezamos para el final los Vengadores Eternos. Thor visita Tierra completamente, y, a bordo de su nuevo, Heimdall y el antiguo Mjolnir se reúnen a Eternos con un nuevo que tambien aparece en forma patriarcal. Jake Olson. Ah, Thor empieza una nueva vida en la Tierra, en este nuevo continente, y por Marvel que lo acompaña y lo protegerá. [illegible]

PODER SUPREMO

VOLVER A EMPEZAR

¿Como vuelve de la no-existencia? A ver. Thor flota en el vacío del Éter, cuando se le aparece la voz de Don Blake, quien vivió a la vida cuando Odín y los otros asgardianes desaparecieron. Blake comienza a Thor de volver a protegerlo a la humanidad, de dejar de ser apenas una leyenda. Bizarros demonios intentan impedir que Thor se levante, pero el Dios del Trueno vuelve a caminar y, con su traje nuevo y la identidad humana de Don Blake, reaparece en un pueblito de Centroamérica. Thor peleó todo lo posible para reconstruir la destruida Asgard que yace sobre el desierto. De nuevo caballeros flotando sobre la Tierra. Asgard es vista y tratada por los humanos. Pero Thor, gran conocedor del Reino Dorado, pelea para que escondan a su pueblo.

Así se inicia esta nueva serie que tendrá la dura misión de estar a la altura de la anterior. Pero bueno, Thor es un dios y a los dioses hay que tenerles fe ☑

MÁS ALLÁ DE ASGARD

Thor: Vikings (2004-05): [illegible] Escrita por Straczynski y dibujada por Romita Jr. y Chaykin. Thor regresa a la Tierra y se encuentra con un mundo muy diferente al que dejó. Una serie muy recomendable.

Thor: Son of Asgard (2004-05): [illegible] Escrita por Straczynski y dibujada por Romita Jr. y Chaykin. Thor regresa a la Tierra y se encuentra con un mundo muy diferente al que dejó. Una serie muy recomendable.

Thor: Blood Oath (2005-06): [illegible] Escrita por Straczynski y dibujada por Romita Jr. y Chaykin. Thor regresa a la Tierra y se encuentra con un mundo muy diferente al que dejó. Una serie muy recomendable.

Y vuelve a ver cómo [illegible] Escrita por Straczynski y dibujada por Romita Jr. y Chaykin. Thor regresa a la Tierra y se encuentra con un mundo muy diferente al que dejó. Una serie muy recomendable.

Balder the Brave (1985-86): [illegible] Escrita por Straczynski y dibujada por Romita Jr. y Chaykin. Thor regresa a la Tierra y se encuentra con un mundo muy diferente al que dejó. Una serie muy recomendable.

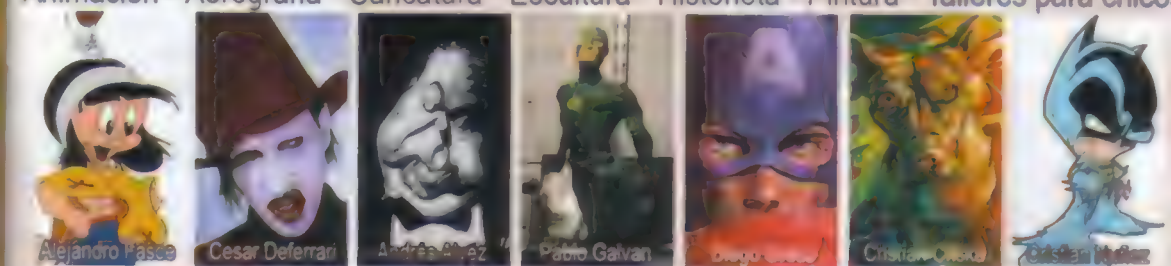
Thunderstrike (1993-1995): [illegible] Escrita por Straczynski y dibujada por Romita Jr. y Chaykin. Thor regresa a la Tierra y se encuentra con un mundo muy diferente al que dejó. Una serie muy recomendable.

Thor: Corps (1993): [illegible] Escrita por Straczynski y dibujada por Romita Jr. y Chaykin. Thor regresa a la Tierra y se encuentra con un mundo muy diferente al que dejó. Una serie muy recomendable.

Loki (2004): [illegible] Escrita por Straczynski y dibujada por Romita Jr. y Chaykin. Thor regresa a la Tierra y se encuentra con un mundo muy diferente al que dejó. Una serie muy recomendable.

Stormbreaker (2005): [illegible] Escrita por Straczynski y dibujada por Romita Jr. y Chaykin. Thor regresa a la Tierra y se encuentra con un mundo muy diferente al que dejó. Una serie muy recomendable.

Animación - Aerografía - Caricatura - Escultura - Historieta - Pintura - Talleres para chicos



Arte!

Consultanos por clases especiales y seminarios
de color digital, story board, modelo vivo y mucho mas

www.x-arte.com.ar 4202-7122 / 4202-6417 Alsina 420 Banfield

MAS ALLÁ DE LAS REVISTAS DE HISTORIETAS, DE PARODIAS O DE CARICATURAS, HACE 55 AÑOS APARECIÓ UN NOMBRE QUE SE TRANSFORMÓ EN UN ICONO CULTURAL DEL SIGLO XX, DE ENORME INFLUENCIA NO SOLO EN LOS ESTADOS UNIDOS, SINO EN EL MUNDO ENTERO. ESA NUEVA FORMA DE HACER HUMOR, HOY SIGUE LATTIENDO CON EL MISMO VIGOR Y LA MISMA INTENCIÓN QUE SU PRIMER NUMERO. POR ESO ESTE TRIBUTO A LA GENIAL MANGA DE IDIOTAS QUE LE DIÓ VIDA A LA REVISTA

MAD

POR JULIÁN CRIADO
ILUSTRACIÓN DE SANTIAGO DUFOUR

HISTORIA DE LA HISTORIA

Contar detalladamente la historia de la revista *MAD* es muy difícil por varios motivos. El principal tal vez sea la cantidad de años que acarrea y el hecho de que aún se siga publicando. Por eso, antes de intentar un acercamiento a esta vastísima leyenda, hace falta ir unos años antes a la publicación de su primer número. Nos tenemos que ubicar en los Estados Unidos, a principios de los años '50, y mencionar a Max Gaines (1894-1947), pionero de los "comic books" y a su hijo William "Bill" Gaines (1922-1992), quien hereda la dirección de E.C. Comics luego de la muerte de su padre en un inesperado accidente de navegación.

Hasta el momento E.C., que era la abreviatura de Educational Comics, sacaba al mercado títulos llenos de moral y buenas costumbres como *Picture Stories from the Bible* o *Modern Love*. De haber vivido en esta época, hubieran sido los comics favoritos de Rod y Todd Flanders. Como es de imaginarse, la venta de estas publicaciones era lamentable, casi inexistente. Muchas de las series no pasaban del primer número y la editorial se iba a pique.

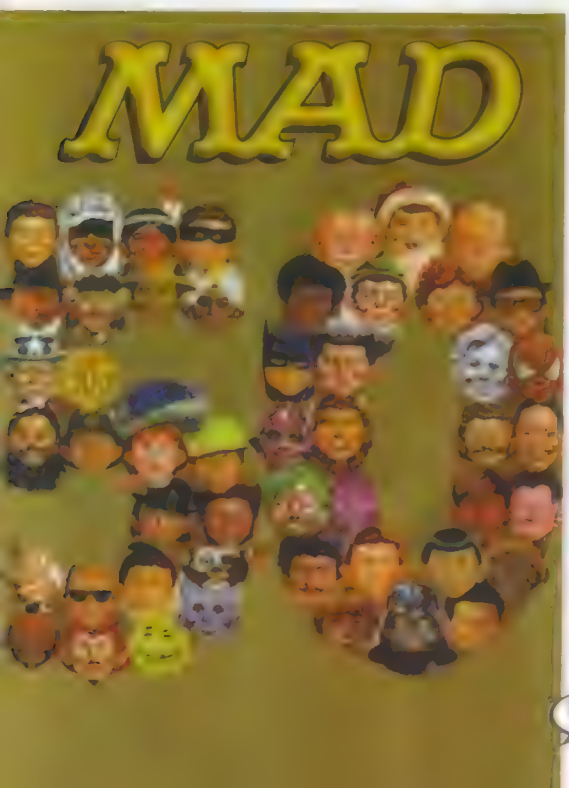
Bill Gaines, que era un iluminado, comenzó un proceso de transformación de lo que su padre había creado hasta ese momento y le dio una vuelta de tuerca a sus publicaciones que comenzó con el cambio en los títulos. De esta forma, *Saddle Justice* evolucionó a *Saddle Romances*, *Crime Patrol* mutó a *Crypt of Terror* y definitivamente quedó en *Tales from the Crypt*, tal vez el título más recordado de esa época de E.C. ya sea por las películas basadas en el cómic o la serie homónima que produjo Fox en los '90.

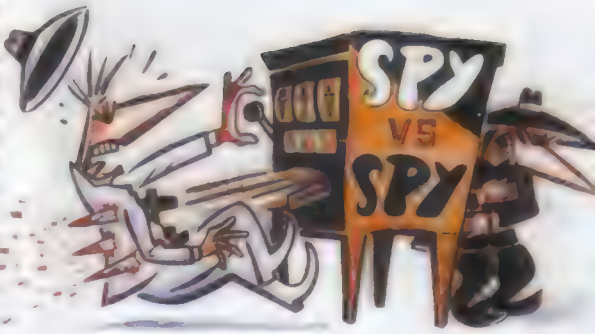
Cuando E.C. se transformó en Entertaining Comics, los viejos comics filosóficos, románticos y melosos que Max Gaines defendió con su vida fueron desterrados por su hijo quien anuló la lista de "prohibi-

ciones" que su padre le imponía a sus dibujantes, como ser decapitaciones, cuchillos y torturas. Los nuevos comics de E.C. eran una carnicería, un desfile de criaturas sanguinarias. Junto un equipo de guionistas y dibujantes como Albert Feldstein, Harvey Kurtzman (1924-1993), Wally Wood (1927-1981) entre otras glorias, Bill Gaines había logrado salvar la editorial de la quiebra. Los títulos más célebres, como *Weird Science*, *Shock SuspenStories*, no sólo se dedicaban al destripe, sino que además trataban historias con temáticas que trataban el racismo y mucha crítica social.

Pero en esa época había un señor que se llamaba Joseph McCarthy ("Macartismo"... ¿te suena?) que se caracterizaba por ser trastornado, déspota y alcohólico empedernido. Y como si esto fuera poco, además era senador de los EEUU. Ya conocerás la historia de este hombre que comenzó lo que se conoce como "una caza de brujas" y los cómics de E.C. se transformaron en su obsesión. Y aquí comienza la debacle. Entra en vigencia el Código de los Cómics que prohibía las palabras HORROR, TERROR y similares en las tapas, la inclusión de temáticas como la homosexualidad y las drogas, o críticas a instituciones como la familia o la policía. Gaines intenta engatusar a los censores pero se termina por rendir. Los títulos de E.C. comienzan a desaparecer de a poco.

Pero tiempo antes, mientras jóvenes y adultos se cebaban con sus cómics de guerra, Kurtzman se había comenzado a encargar de una revista un tanto más discreta denominada *Tales Calculated to drive you MAD*. Esta publicación que nació como una tímida propuesta de Kurtzman a Gaines, se transformó en el único título que sobrevivió cuando terminó la época dorada de E.C.





LA ÚNICA SOBREVIVIENTE

Decimos que *MAD* comenzó como una tímida propuesta porque Kurtzman le planteó a Gaines la idea de "hacer algo pura y exclusivamente humorístico", y el editor aceptó con pocas esperanzas de que prosperara, pero la intención le pareció interesante y la editorial aún estaba en condiciones económicas para que el proyecto fuera una realidad. Fue así que *Tales calculated... MAD*, el único cómic de E.C. que sobrevivió a la catástrofe de la censura y oprobio popular, vio la luz en Agosto de 1952 y culminó en Mayo de 1955, cuando luego de cumplir 23 números cambió totalmente su formato y presentación, asunto que retomaremos más adelante.

Durante esta etapa, *MAD* era editada en forma mensual, y los artistas más destacados eran el propio Kurtzman (que generalmente se dedicaba a las tapas y algunas historias), Jack Davis, John Severin y Bernard Krigstein. Básicamente, la revista presentaba alrededor de 10 historias que giraban en torno a la comedia, malentendidos, ironía y mucha parodia. Sobre todo parodia al propio mundo de los comics, algo novedoso y pionero para la época.

Una de las sátiras más polémicas y recordadas fue "Superduperman", donde Wally Wood se mofa, obviamente, del hombre de acero tan respetado e intocable en esa época. El superhéroe es presentado como un estúpido que confunde a los ancianos con delincuentes y los deja inválidos al no saber controlar su propia fuerza. El resto de las historias gira en torno a explotar y burlarse de los clichés del género. Incluso utiliza frecuentemente el recurso del chiste interno con guiños al lector fiel. Por otro lado, los fondos de cada viñeta están llenos de detalles y carteles incomprensibles que componen la esencia de la revista y que tal vez son el ingrediente que la hizo única y vigente hasta estos días: una sucesión de chistes y pequeñas referencias que se mantienen número a número hasta la actualidad.

Desde el n°11, la parodia ya no sólo se limita al contenido propio, sino que ya aparece en las portadas. Revistas populares de la época como *Reader's Digest*, *Life*, o cuadros de Da Vinci como la Mona Lisa, son ridiculizados en las tapas de *MAD*.

Pero el quiebre más importante y que ya habíamos adelantado se da en el nº24. Allí es cuando deja de ser un cómic y pasa ser un "slick" o magazine. Liberada del viejo título tan largo, y renombrada simplemente como *MAD*, además aumenta su tamaño, la cantidad de páginas y renueva completamente sus contenidos.

El primer número de esta nueva etapa es el primero en instituir las apariciones de ese muchacho orejón, pecoso y que le falta un diente que funciona a nivel de mascota y "representante legal". Este joven de origen incierto es la cara visible de *MAD*, la cara con la que se relaciona la revista y que sólo aparece en las tapas y ocasionalmente en el interior. Aunque en ese momento no tenía un nombre establecido y algunas veces se lo llamó Mel Haney o Melvin Cowznofksy, en el nº30 su rostro predomina en la portada con la excusa de su candidatura (falsa, por supuesto) a la presidencia de los Estados Unidos. Allí se lo presenta como Alfred E. Neuman y este será el nombre con el que se lo conocerá para siempre. Las nuevas tapas suelen ser ilustradas por el artista Norman Mingo (1896-1980) y Neuman es el único protagonista, pero siempre presentado como un perdedor omnipresente.

Corría el año 1957 cuando Kurtzman y Gaines discuten luego de que el artista le expresara al editor su pedido de hacerse con el 51% de las ganancias que *MAD* le brinda a la editorial. Obviamente Gaines se niega y de esta manera Kurtzman se aleja de E.C. y comienza a publicar títulos como *Humbug*, *Help!* (donde se destacaba Robert Crumb) y *Trump*. Pero ahora no vienen al caso.

Otro quiebre sustancial experimenta la revista cuando Al Feldstein se sienta en la silla de editor. Es innegable que *MAD* vuelve a revolucionarse y que la dupla Gaines-Feldstein funciona de maravillas, no por nada triunfaron con sus viejos cómics de terror y fantasía y ahora tienen la posibilidad de volver a descollar en el terreno del humor. Estos números cuentan con Davis, Elder, Wood, Mingo, Bob Clarke, Don Martin y Reed Crandall entre otros como "artistas contribuyentes". La parodia no sólo se limita a lo ya conocido, sino que además empiezan las sátiras a películas, conciertos musicales, otras revistas, situaciones de la vida cotidiana, publicidades y miles de etcéteras. Además, el humor político ocupa un terreno primordial.

Un dato muuuy importante es que la revista nunca aceptó publicidades de ningún tipo -excepto internas-, para estar libre y poder ridiculizar a quien se le diera la gana.

MAD ya se había instituido como pilar de la parodia gráfica y si bien ya había antecedentes de este estilo de humor, fue fundadora de las muchas formas de encarar esa mezcla entre burla y ficción que reflejaba el impacto de los medios masivos de comunicación en la vida de los americanos.

AL CEBAMIENTO Y MÁS ALLÁ

Hay una situación que se le plantea a todo aquel que pretende ser coleccionista de *MAD* y es que siempre hay algo que falta conseguir. Esto es muy común para todos los coleccionistas pero para los de *MAD* es particularmente especial, porque la cantidad de prostitutas chuchenas, compresores, libras, ediciones especiales, números rojos, placas conmemorativas, cuero, vasos, pelotas, tablas de skate, corbatas y miles de variados productos hace imposible que alguien pueda tener TODO. El número de tapa original de *MAD* es el item más difícil de conseguir y se tiene el dato de aficionados que han pagado más de 6 mil dólares por él. Una locura total.

Hay más de 500 publicaciones oficiales de bolsillo con recopilaciones de *MAD* publicadas hasta la fecha (sin contar más de 200 ediciones especiales de todo tipo). En algunos estados se organizan reuniones de personas dedicadas a Alfred E. Neuman en persona, en locales.

Incluso se estrenó en Broadway el espectáculo musical (no *MAD*) pero una coincidencia parecida a ahora y que fue parodiada por nosotros del staff. Anteriormente, *MAD* lanzó al mercado varios LP's y discos de vinilo con canciones y hasta un tema interpretado por el mismísimo Alfred E. Neuman, llamado "It's a gas" donde el joven se desenvuelve patética y descorazonadamente mientras suena una melodía muy repetitiva pero divertida.

En fin, *MAD Magazine* fue publicada en 25 países incluyendo a República Argentina bajo la dirección de Editorial Magendzo (que por esa época hacían también la revista *Isidoro*). La edición nacional duró de marzo de 1968 hasta el 87 y en algunos tipos hasta con ediciones Alfred E. Neuman y Mazzidoni. Conjuntamente se publicaron dos especiales uno recopilatorio y otro con cuentos de autores de Argentina. Actualmente además de los Estados Unidos, que sale cada mes, también se publica en Alemania, Brasil, Australia, Sudáfrica, Hungría, México y España.

Queda mucho por decir de *MAD*. La cantidad de notas que destacan por su nivel de profundidad y que merecen un estudio es descomunal. Habrá otra oportunidad. Mientras tanto, la invitación para que te acerques a tu primer número de *MAD*. Está abierta, no te vas a arrepentir.

EL FUROR

Fue durante los 60 y los 70 cuando se comienzan a instaurar secciones "fijas" de dibujantes y guionistas. En 1964 se publica la primer "Fold-in", obvia referencia al "Fold-Out" de *Playboy*, ese poster que permitía vislumbrar alguna muchacha sin ropas al ser desplegado. Esta sección, ubicada en la retiración de contratapa hasta la actualidad, está a cargo de Al Jaffee hace 43 años y por lo general plantea una incógnita que se resuelve haciendo lo contrario, o sea, plegando la hoja. Es por eso que la mayoría de las *MAD* usadas que vas a encontrar por todos lados tienen la última página doblada, fijate.

En 1961 el dibujante y guionista David Berg dibujó el primer "Lighter Side of..." que era el fiel reflejo del humor basado en la típica vida suburbana de los Estados Unidos. La última entrega de esta sección se produjo en el 2002, en el número 50 aniversario, que justo coincidió con la muerte del artista.

Fue 1963 el año en que el viejo y querido Sergio Aragonés (el mismo de *Groo*) aterrizó en *MAD* con sus dibujos mudos. El español-mexicano todavía dibuja su "A Mad look at..." y sus populares "Marginales", es decir, esos chistecitos que adornan los márgenes de la revista. Un dato curioso es que desde ese año hasta la actualidad, Aragonés estuvo ausente en un sólo número, debido a que el correo extravió los dibujos que él enviaba a la revista.

Otra de las secciones más populares es "Spy vs. Spy", creada por el cubano exiliado Antonio Prohías (1921-1998), que se adaptó como videojuego para Commodore 64, Family Game y hasta Gameboy.

Asimismo, en *MAD* ya contribuyen una cantidad de artistas y guionistas de recontra-chapa (o que la ganaron en la revista) como Paul Coker Jr., Dick DeBartolo, Sam Viviano, Mort Drucker, Basil y Monte Wolverton, Duck Edwing, y dejo afuera a tantos que me doy verguenza a mi mismo. Es que al ser tantos y al complicarse incluir a todos en el staff, la propia revista los pasó a llamar "The Usual Gang of Idiots" y resolvió ese problema.

La parodia a películas y series de televisión fue otro punto clave para *MAD*. Con dibujos frecuentemente a cargo de Mort Drucker, Sam Viviano o George Woodbridge, no sólo se conseguía una parodia hecha y derecha a nivel argumental, sino que además el trabajo caricaturizador (¿existe esa palabra?) no tiene ningún tipo de precedentes. Cada viñeta es una obra del arte de la caricatura.

Como diría Enrique Pinti: pasan radicales, pasan peronistas, quedan los artistas (o algo así), el caso es que *MAD* deja registrado medio siglo de historia norteamericana. Guerras, postguerras, Woodstock, hippies, Beatles, revolución cultural, atentados. *MAD* se burla de todo eso y mucho más.

Además de los números regulares, se comienzan a imprimir números especiales con cierta regularidad, que terminarían por ser cientos y cientos.

HASTA LA ACTUALIDAD

Siguieron corriendo los años y *MAD* siguió riéndose de todo. Con cientos de demandas en su contra, nada pudo detener a este fenómeno que no deja títere con cabeza. Los '80 fueron años cargados de un humor muy político, pero siempre fiel al espíritu de la revista. En los '90 vienen cambios más radicales a nivel de la presentación, pero la intención sigue intacta.

En 1992 murió Bill Gaines, quien se merece una nota aparte por sus delirios terriblemente excéntricos como editor y su vida de excesos gastronómicos enfermizos. La revista pasa a estar a cargo de Nick Meglin y John Ficarra, quienes siguen hasta hoy. Nuevas secciones fijas como "El Perdedor Monroe", de Anthony Barbieri y Bill Wray, marcan la tendencia de esta nueva etapa de *MAD*.

Llegado el siglo XXI, y como parte de AOL Time Warner y vaya a saber cuántas megaempresas más, *MAD* realizó el cambió más profundo de toda su historia: al igual que la *Comiqueando*, llenó sus páginas de colores... y de publicidad. Los ideales de libertad que William Gaines promovió fueron arrojados a la basura después de cinco décadas. Sin embargo fue algo parecido a lo que ocurrió cuando él deshizo lo que su padre, Max, mantenía con la mayor de las convicciones, al llenar las páginas de E.C. con sangre y violencia. Qué coincidencia, ¿no?

Las oficinas de *MAD*, ubicadas en Broadway 1700 en plena Nueva York, funcionan a la vez como museo y en sus paredes se hallan originales, gigantografías y cientos de coleccionables por todas partes y hasta una estatua de Alfred E. Neuman de casi 2 metros de alto ☑

Clemente

Creador
Caloi (Carlos Loiseau)
Primera aparición
Bartolo, en diario Clarín del 8 de marzo de 1973

Historia Bartolo es el último conductor de tranvía de Buenos Aires. Un ser indefinido y nostálgico que, a bordo de su vehículo de una rueda, va recorriendo la ciudad, mientras evoca, con aire tanguero, los tiempos pasados.

Sin embargo, Bartolo no está solo en su peregrinaje urbano. Lo acompaña su mascota, una especie de perro-pájaro volador (aunque sin alas ni patas) que con el tiempo se iría transformando, él mismo, en un género propio: un Clemente. Juntos viajan por los cien barrios porteños, e incluso llegan a encontrarse con Cristóbal Colón y darse una vuelta por la Estatua de la Libertad. Hasta que un buen día, el simpático bicho decide tomar vuelo propio y alejarse de su amigo, para buscar nuevos horizontes.

Justamente, en uno de sus paseos por un barrio aristocrático, conoce a Mimí: una hermosa canarita residente en una lujosa jaula con piscina, televisión y música funcional. A pesar de la diferencia de clases, Clem se enamora perdidamente, y ella lo acepta ("sos pobre pero simpático" le dice en una oportunidad). Juntos viven un cálido amor otoñal y, al tiempo, Mimí queda embarazada. Nuestro héroe, sin embargo, desconfía de que él sea el verdadero padre, hasta que su novia lo tranquiliza, confesándole que lo que está empollando no es un huevo sino una aceituna, alimento fundamental dentro de la dieta básica de un Clemente.

De esta aceituna nace Jacinto, su primer hijo, cuya principal característica es su grave problema de esfínteres (es decir, se hace pis todo el tiempo). Otra particularidad suya es la de crecer aceleradamente hasta llegar a la adolescencia y tener profundas charlas con su padre que, generalmente, aceleran también su desarrollo y lo transforman en un viejito con bastón.

La relación con Mimí va de maravillas hasta la llegada de otra mujer que, con su piel morena, labios carnosos y senos turgentes, enloquece a Clemente: la Mulatona. Al ritmo de la cumbia, esta negra canbeña le genera a nuestro amigo una verdadera duda existencial, sobre si continuar su noviazgo con Mimí o entregarse a la pasión en los brazos (o, en su defecto, pechos) de la Mulatona. Tan traumado está, que se hace un tiempo para visitar al "pisconalista". Allí nos enteramos que Clemente nació de un huevo cuadrado adentro de una incubadora desenchufada (de este modo se explica que hable con tantas faltas de ortografía). Finalmente, luego de solucionar sus problemas, y gracias a un triunfo boquense, el bicho a rayas abandona el diván para vivir en libertad.

Con el correr de los años, Clem se va haciendo de nuevos amigos: el Apuntador, su habitual interlocutor, que es simplemente una cabeza con un cuello que asoma a un costado de las viñetas; el Clemente Alado, un pequeño Clemente con alitas en las sienes que representa algo muy profundo (aunque no sepamos qué); el último ejemplar de la raza de los Clementosaunos, que se volvían locos cuando veían una Mulatonadonte; el filósofo Alexis Dolinades, cuya máxima es "todo lo que hacen los hombres en la vida es pa' levantarse minas"; y muchos más.

Mimí volvería a quedar embarazada, aunque esta vez sí empollaría un huevo, enorme y a rayas. Al poco tiempo nace Clementina que, quizás por transferencia biológica del inconsciente de su padre, sale igualita a la Mulatona. Esto provoca el llanto de Mimí (no sabemos si por emoción o por racismo) y los celos de Jacinto, que la recibe con un chupetazo en la cabeza.

Con el tiempo, Clemente sufre varias transformaciones: se vuelve más adulto y canchero, y comienza a ver la realidad con ojos más críticos. Así es como, desde hace más de 30 años, se encuentra todas las mananas con sus lectores para darnos una visión, a veces burlona, otras amarga, de nuestra realidad de todos los días. (**Javier Hildebrandt**)

EXTRA DATA Creado originalmente como personaje secundario de una tira diaria, Clemente fue ganando espacio hasta quedarse con el protagonismo. Caloi comenzó a darle una personalidad a ver que su perfil absurdo e irreverente le permitía entrar y salir de la realidad sin dificultades. Volviéndose cada vez más rebelde, dejaría al mundo en cada cuadrito. Fuera de la tira, en los años 80, fue el protagonista de los recordados cortos hechos con marionetas que emitía el canal 13. El cumpleañero del '85 se reencontró con el personaje, amigo de su infancia, José María Muñoz y se empeñó en contra de "tan pupentos cuando salían los cómics en la prensa".

EL MEJOR PORTAL ARGENTINO
DE HISTORIETAS EN INTERNET

PORTALCOMIC

Historietas para todos

GALERIAS de GUIONISTAS y DIBUJANTES
FICHAS de PERSONAJES
REPORTAJES • CHAT
FOROS de OPINION
COLUMNAS • CLASIFICADOS
HISTORIETAS On-Line • CORREO
WALLPAPERS • RESEÑAS
ENLACES • SITIOS RECOMENDADOS
CARTELERA de eventos • NOTICIAS
INFORMES • CONCURSOS
...y mucho más!

WWW.PORTALCOMIC.COM

THE CRITIC

Producida por
Gracie Films y Columbia Pictures
Cantidad de episodios
23
Fecha de emisión
26 de enero de 1994 a 21 de mayo de 1995
Creadores
Al Jean y Mike Reiss

Historia Jay Sherman es un crítico de cine que tiene su propio programa, Coming Attractions, y suele defenestar al típico cine americano y defender más a las películas de autor. Trabaja para Duke Philips, dueño de Philips Broadcasting, la cadena que lo emite. Este es un millonario hambriento de poder que hasta intentó llegar a la Casa Blanca.

La vida de Jay no es fácil. Está divorciado de Ardeth, una ex- enfermera que sintió lástima por él y lo llevó al altar, pese a que se arrepintió antes de la ceremonia, pero terminó dando el sí y tiene un hijo con ella, el joven Marty, acomplejado por la panza que los genes de su padre le otorgaron.

Como si esto fuera poco, Jay fue adoptado, por una pareja de excéntricos millonarios: Franklin Sherman, quien toma demasiado y hace cosas muy extrañas, y Eleanor Sherman, una mujer de alta sociedad bastante... altanera. También tiene una media hermana, hija de este matrimonio, llamada Margo. Esta se resiste a la crianza de tonta malcriada llena de billetes que su madre trata de imponerle.

La vida afectiva del crítico es bastante patética. Si no le toca una estrella de cine mediocre como la actriz Valerie Fox, se topa con una proyeccionista de cine que lo secuestra y tiene la habitación llena de posters e imágenes de Jay. No ayuda para nada que su madre escriba un libro para niños llamado "Little fat pig" que lo tiene como protagonista, o que su hijo trate de ponerse de novio con Carmen, la nieta de Fidel Castro.

Para colmo de males, Jay odia su trabajo. Más de una vez, las diferencias con Duke lo llevaron a renunciar o ser despedido. Frente a eso, Sherman tuvo que enseñarle inglés a taxistas indocumentados o conducir un camión por las rutas de América. Pero el momento cúlmine en el que odió a toda la industria hollywoodense fue cuando lo llamaron para escribir el guión de *Ghostchasers 3*, que fue mutilado y desechado por los productores. Ahí, Jay comprendió que él y el american way no estaban hechos el uno para el otro.

De todas formas, no se le pueden negar varios logros. Salvó la vida de Duke de una enfermedad, ayudó a reconciliar a los críticos Siskel y Ebert, ayuda a su hijo a ir a un campamento para bajar de peso y sobrevive a la guerra de Medio Oriente cuando lo invitan a un festival de cine iraquí.

Su vida toma otro color cuando conoce a Alice, una joven madre soltera a quien toma como asistente y eventualmente se transforma en su novia, pese a que todavía siente cosas por su ex (un cantante de country llamado Cyrus Tompkins). Jay también forja una buena relación con la hija de Alice, Penny.

Jay sigue con su programa, y alternan las citas con Alice con almuerzos con su amigo (y estrella australiana) Jeremy Hawke, pega onda con su vieja y fumadora asistente Doris (hasta se sospecha que podría llegar a ser su verdadera madre) y mantiene su posición sobre el cine. Pese a que Coming Attractions estuvo al borde de ser cancelado varias veces, y hasta llegó a ser tomado por terroristas, Jay Sherman sigue por ahí para recordarnos que muchas películas apestan. (**Sebastián Ballesteros**)

EXTRA DATA Con sólo dos temporadas, The Critic tiene una calidad más que elevada desde el principio hasta el fin. Llegó a aparecer en The Simpsons (bueno, sus creadores trabajaron ahí varios años), lo que provocó el enojo de Matt Groening, quien retiró su nombre de los créditos del episodio. Aún así volvió a tener otras pequeñas apariciones en esa serie

Hay mas capítulos cortos (10) que se hicieron para la web, en los que Jay principalmente critica films de 2000 y 2001. Se tira discretamente la onda de que en algún momento, Sherman se casó y separó con Alice, pero si esto ocurrió fue en los 9 episodios que iban a formar parte de una tercera temporada y nunca vieron la luz, y que transcurren antes de los de la web

La adaptación fílmica de esta novela gráfica, escrita e ilustrada por la dupla ganadora del premio World Fantasy, acaba de estrenarse con gran éxito en los EE.UU. con esta excusa, los invitamos a cruzar la brecha hacia el mundo de la fantasía e internarnos en un bosque encantando, para conocer los secretos de...

STARDUST

por Javier Hildebrandt

1

DONDE SE CUENTA LA HISTORIA DEL PUEBLO DE WALL, EL LÍO QUE SE ARMA POR UNA ESTRELLA FUGAZ, Y LAS BOLUDECES QUE PUEDE HACER UN TIPO PARA LEVANTARSE UNA MINA.

El pueblo de Wall, situado a tan sólo una noche de viaje desde Londres, es una de las apacibles regiones tan comunes de encontrar en la campiña inglesa. Sus habitantes, en su mayoría granjeros, pastores y artesanos, ven pasar sus días con un sosiego y tranquilidad muchas veces mayor que el de los lugares vecinos. Sin embargo, Wall guarda una pequeña particularidad: un corto pero extenso muro sobre el este, que sirve como límite y a la vez brinda su nombre al pueblo. Del otro lado de la pared se alcanza a ver un extenso prado, junto con la entrada de un bosque hacia el fondo, y el serpenteo de un arroyo de aguas cristalinas. Es el reino de Faerie, el mundo maravilloso de las hadas, los duendes y las brujas, compuesto por "todas aquellas tierras que han sido expulsadas del mapa por los exploradores y los valientes, que han viajado y comprobado que no estaban allí". Una pequeña brecha abierta en el muro sirve de comunicación entre Wall y Faerie, y está permanentemente custodiada por dos guardias, en pos de impedir que cualquier mortal se interne en ese mundo fantástico y pueda traer consecuencias inesperadas para la comunidad. Sólo una vez cada nueve años el paso se encuentra abierto: en ese día del mes de mayo, los habitantes de Faerie montan una gran feria de artesanías en la que ofrecen a todo aquel que se acerque los mágicos objetos de su creación, tan curiosos y extraños como peligrosos si caen en las manos equivocadas.

Es en uno de esos días, en los comienzos del Siglo XIX, donde encontramos al joven Dunstan Thorn caminando por entre los escaparates de la feria, en la búsqueda de alguna delicada pieza para obsequiar a su amada, Daisy Hampstock. De pronto, ante un puesto que ofrece unas exquisitas flores de cristal, la mirada de una mujer con unas extrañas orejas, pilosas y puntiagudas como las de un gato, lo cautiva por completo. Subyugado ante esos ojos violetas, que le provocan una extraña sensación jamás antes vivida, le compra una de sus flores y el compromiso de reencontrase más tarde a la noche, en ese mismo lugar. Confundido y sin saber bien a qué atenerse, Dunstan asiste al encuentro y, nuevamente embobado por esos ojos imposibles, se entrega a la pasión en los brazos de la extraña y seductora mujer.

Cuando aquella noche permanece sólo como un añorado recuerdo en la mente de Dunstan, finalmente se casa con su novia Daisy, y juntos van a vivir a una pequeña casa en la granja de los padres del muchacho. Todo transcurre con una felicidad sin sobresaltos, hasta que un día, una mano anónima proveniente de Faerie deposita con disimulo una canasta en la brecha del muro. Cuando los guardias notan su presencia, se encuentran en su interior con un niño recién nacido, y un papel con un nombre escrito en prolija letra de caligrafía: Tristran Thorn.

Los años pasan para el joven Tristran (que tiene una oreja normal, y la otra con una terminación puntiaguda), en compañía de sus padres y su hermana Louise. Al cumplir los 17 años, dos certezas hay en la vida del muchacho: su trabajo como dependiente en el almacén de *Monday & Brown*, y su perdido enamoramiento por Victoria Forester, "la chica más hermosa de todas las Islas Británicas". Una noche, caminando junto a ella por el bosque en uno de sus tantos intentos por conquistarla, una estrella fugaz cae del cielo. Divertida, Victoria le promete que si va a buscar esa estrella (esa misma, no otra) y se la trae, podrá obtener de ella todo lo que quierá. Y Tristran, tan tonto y tan loco como cualquier adolescente enamorado, cumplirá a rajatabla con ese pedido, aunque para eso tenga que caminar muchos kilómetros e internarse, a través del muro, en los desconocidos terrenos de Faerie.

Mientras tanto, no muy lejos de allí, en el antiguo reino de Stormhold, el octogésimo primer Lord de ese dominio agoniza en su lecho acompañado por tres de sus hijos, Primus, Tertius y Septimus –más los fantasmas de sus otros cuatro, Secundus, Quintus, Quartus y Sextus, asesinados por sus hermanos- que aguardan expectantes la designación del sucesor en el trono. Con dificultad, el viejo Lord saca de un cajón una cadena de plata de la que pende un topacio, símbolo de la vieja Casa de Stormhold. Quien la posea, se hará acreedor de todo el poder y tutela sobre el reino y sus pueblos aledaños. Pero, en el mismo momento en que una estrella fugaz aparece en el cielo, el anciano arroja la piedra por la ventana –que, desafiando a la gravedad, se eleva hacia el firmamento en lugar de caer y desafía a sus tres hijos a encontrarla. Quien primero lo haga, se convertirá en el nuevo Lord de Stormhold.

En la ruta hacia el interior de Faerie nos encontramos con una humilde morada en la que conviven tres ancianas brujas, de una edad imposible de calcular. Se hacen llamar las Lilim. Una mañana se enteran, leyendo en las entrañas de un animal recién muerto, que una estrella fugaz ha caído en los alrededores de la región. El corazón de una estrella es el único elemento que puede devolverles a las brujas la juventud perdida, y las pérfidas Lilim no van a desaprovechar esta oportunidad. Es por eso que la más vieja de ellas, utilizando los últimos resabios de juventud que tiene prisioneros en un espejo, se transforma en la reina-bruja, y sale a buscar la estrella caída, cuyo corazón extraerá a como dé lugar.

Ajeno a todos estos acontecimientos, el ingenuo Tristran sigue su arduo camino. Al principio atraviesa muchas penurias, pero con la ayuda de un simpático y peludo personaje, logra sobreponerse a los peligros de Faerie y encuentra a la accidentada estrella. Pero las cosas no resultan tan fáciles como aparentan -de hecho, a partir de ahora se pondrán peor que nunca-, porque la estrella resulta ser una joven muchacha de blondos cabellos y piel blanquísima, que cayó del cielo por el golpe en una de sus piernas de una cadena con un topacio, que deberá conservar por obligación hasta que aparezca su auténtico dueño. Y, para colmo de males, la niña no quiere saber nada con Tristran, ni con su amada Victoria, ni con una larga caminata al pueblo de Wall. Ahora, el joven enamorado deberá no sólo convencerla de acompañarlo, sino también defenderla de las personas que buscan beneficiarse con su situación, y no repararán en ningún escrúpulo para conseguir lo que quieren.

La continuación y el desenlace de esta historia, por supuesto, no lo contaremos aquí. Porque esto, amigo lector, es el comienzo de la novela gráfica escrita por Neil Gaiman e ilustrada por Charles Vess que nos toca analizar en estas páginas: *Stardust*.

2 *LAS INTERPRETACIONES SOBRE LA NOVELA, EL PROCESO CREATIVO, Y CÓMO DOS TIPOS SIEMPRE SE LAS ARREGLAN PARA HACER LO QUE SE LES DA LA GANA.*

A primera vista, hay una cuestión que es bastante evidente: Neil Gaiman ha leído, y mucho. Conoce al dedillo la estructura y convenciones de los géneros que aborda, y logra encastrarlos con maestría en sus relatos. En *Stardust* encontramos no sólo los tópicos y personajes clásicos de los cuentos de hadas, sino también elementos provenientes de los relatos de caballería, la literatura inglesa de fines del Siglo XIX, algunos ecos de la fantasía de Lord Dunsany y hasta una pizca de terror gótico. Es posible que estos ingredientes sean los que distingan a *Stardust* de cualquier relato maravilloso clásico, dado que en varios momentos (sobre todo en el final), la historia parece ajustarse con estricta precisión a sus cánones. ***"No me veo a mí mismo sino como un escritor clásico"*** dice Gaiman. ***"Me encantan los viejos géneros. Stardust no es un comentario posmoderno sobre los cuentos de hadas. Es un cuento de hadas. Un cuento de hadas para adultos"***.

Quienes hayan leído al Gaiman post-*Sandman* no se verán sorprendidos: en *Stardust* aparecen muchas temáticas y personajes ya visitados por el autor. El protagonista, Tristran, es un muchacho confundido y un poco torpe, que con el correr de la historia atravesará ese pasaje que va de la adolescencia a la madurez, conocerá su propia personalidad y recuperará la seguridad en sí mismo. Las tres brujas Lilim parecen ser una nueva interpretación del mito griego de la diosa triple (las tres en-una), que también se había visto en Sandman. Por otra parte, también encontramos esos personajes simpáticos, a la manera de un comic relief pero con gran poder y sabiduría, como puede ser Charmed, el peludo amigo de Tristran que lo guía hasta su estrella. Todo, además, está desarrollado con esa prosa descriptiva tan propia de Gaiman, que se detiene en una multitud de detalles -a veces, totalmente accesorios a la trama-, y hace avanzar a la historia con un ritmo muy pausado (motivo por el cual ha sido criticado por sus fans habituados al ritmo más

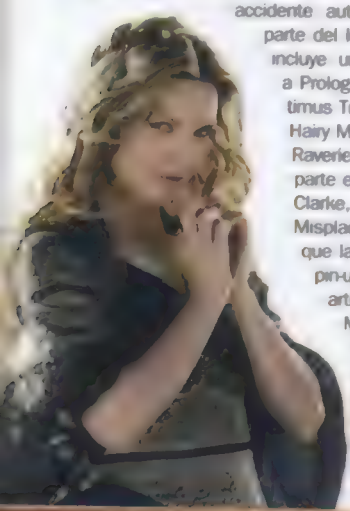
dinámico del comic). No obstante, esta descripción minuciosa logra crear un clima único, y suma para que los giros y golpes de efecto de la historia tengan un mayor impacto en el lector.

En cuanto a la parte gráfica, el trabajo en las ilustraciones de Vess sobrepasa, y con mucho, a su faceta de historietista. Si bien la abundante descripción deja poco librado a la imaginación, el dibujante se luce con paisajes de sutil belleza y un refinado tratamiento del color, en escenas que se complementan a la perfección –tanto en forma como en contenido- con lo escrito por el autor.

El proceso que llevó a la creación de *Stardust* comenzó en 1991, luego de que Gaiman y Vess ganaran el *World Fantasy Award* (el primero obtenido por una historieta) por el número 19 de *Sandman*: una recreación de *Sueño de una Noche de Verano*, de Shakespeare. Esa misma noche, en una fiesta en el desierto de Tucson, Arizona, Gaiman vio caer del cielo una estrella fugaz. ***"Y pensé, '¿que pasaría si fueras a buscar esa estrella fugaz?' Y luego pensé, '¿y si no fuera una estrella, sino una chica? ¿Y si tuviera una pierna rota, y un mal carácter, y ningún deseo de ser arrastrada a través de medio mundo para ser presentada ante la prometida de alguien?' De repente, ahí había una historia".***

Sin perder tiempo, le comentó la idea a Charles Vess, quien de inmediato se prendió para acompañarla con sus ilustraciones. ***"Primero hicimos el arte, como una presentación para los editores"*** cuenta Gaiman. ***"En el '93, Charles hizo un montón de pinturas –sin tener aún la novela escrita-, y tomó un tiempo hasta que alcanzó su camino".*** Como ninguna editorial quiso arriesgarse a publicar una novela con gran preponderancia de dibujos, los autores terminaron nuevamente en DC Comics, que editó Stardust bajo el sello Vertigo, en 1997, en cuatro tomos en formato prestige.

Como Gaiman se había quedado, por contrato, sólo con los derechos sobre el texto, en 1999 acordó con la editorial Avon para publicar la primera versión de *Stardust* sin ilustraciones. También ese año Charles Vess, mediante su sello Green Man Press, editó un especial titulado *A Fall of Stardust*, a beneficio de su esposa, víctima de un accidente automovilístico. La primera parte del libro, a cargo de Gaiman, incluye una historia corta, "Wall: a Prologue", y los poemas "Septimus Triolet", "Song of the Little Hairy Man" y "The Old Warlock's Raverie: A Pantoum". La segunda parte es un cuento de Susanna Clarke, "The Duke of Wellington Misplaces his Horse", mientras que la tercera es una serie de pin-ups en la que participan artistas como (agarrate) Mike Mignola, Bryan Talbot, Jill Thompson, Craig Russell, Michael Zulli, Lorenzo Mattotti, Moebius y Stan Sakai, entre otros. Además, a aquellos que pidan el libro directamente a Green Man Press se llevan un dibujo extra de Sergio Aragonés. Tomá!



3 EN LA QUE SE MUESTRA CÓMO NINGUNA NOVELA GRÁFICA ESTÁ EXENTA DE SER MANOSEADA, REESCRITA Y PASADA POR LA COMPUTADORA DE LAS PRODUCTORAS DE HOLLYWWOD.

Luego de algunos años de estancamiento, la adaptación fílmica de *Stardust* finalmente vio la luz en los EEUU el pasado 10 de agosto. El proyecto se reactivó cuando Gaiman encontró al director en la propia figura del, hasta ese momento, productor del film, Matthew Vaughn. El muchacho, que viene de realizar *Nada es lo que Parece* (Layer Cake), y tuvo un breve paso por la silla de director de *X-Men 3*, aceptó el desafío.

Para esta segunda incursión tras las cámaras, Vaughn tuvo la suerte de contar con un elenco de lujo: Michelle Pfeiffer como la reina-bruja, Robert de Niro como el rebautizado Capitán Shakespeare (en la novela se apellida Alberic), Peter O'Toole como el Rey de Stormhold, Rupert Everett como su hijo Secundus, y la voz de Ian McKellen en la narración. De todos modos –con la excepción de Michelle Pfeiffer- estas figuras interpretan roles secundarios, por la decisión del director de tener actores desconocidos en los papeles protagónicos, de modo que el público pueda identificarse más con el personaje que con el actor. Así nos encontramos con Charlie Cox en el rol de Tristran (que para la peli perdió una "r" y ahora es solo "Tristan"), Sienna Miller como Victoria y Claire Denis como Yvaine, la estrella caída.

El guión, que Vaughn elaboró junto a la escritora Jane Goldman (recomendada por Gaiman), más que acercarse con fidelidad a la obra original, intenta conectarse con su espíritu, con la intención de provocar una experiencia más cinematográfica para el espectador -cosa que es entendible, viendo la extensión y el ritmo de la novela-. En el apartado visual el trabajo fue similar: se partió de la estética planteada por Vess, pero se le dio una vuelta más, para lograr una imagen más impactante en pantalla. Tanto Gaiman como Vess dieron su aprobación al trabajo final, como así también el público y la mayor parte de la crítica. Veremos si también aquí –la fecha tentativa de estreno en la Argentina es el 11 de octubre- la magia podrá, desde la pantalla, volver a capturar nuestra mente y nuestro corazón ☑

UN MUNDO AL BORDE DEL COLAPSO, UN AVEZADO CONDUCTOR QUE ATRAVIESA LAS RUTAS DESAFIANDO A LA MUERTE Y MUCHA, MUCHA ACCION. ¿MAD MAX? NO, ES TSAGOI, EL GITANO, Y ESTA ES SU HISTORIA.

GIPSY

por Hernán Khatchadourian

El Dúo Dinámico

Contrariamente a lo que ocurre en la Argentina, el comic es accesible a todo público y, como tal, llega a gran cantidad de gente aficionada de mundo. Libre de estereotipos y prejuicios, muchas personas disfrutan de maravillosas historias elaboradas al detalle que dan cuerda a una gran maquinaria que mueve otras millonarias. En Francia se ponen un ejemplo: las historietas se editan en albumes de lujoso formato que permiten a los guionistas y dibujantes tomar se su tiempo para lograr productos de innegable calidad. La concentración con las temibles fechas de entrega que existen entre los dibujantes que trabajan para los comics mensuales que se editan en EE.UU.

De esta manera, dentro del mundillo editorial francés suelen formarse duplas creativas que garantizan el éxito a la hora de editar un libro nuevo. Un de estas duplas está formada por el guionista Jean-Thierry Smolderen y el dibujante italo-suizo Enrico Marini.

Smolderen nacido en 1954 es un prolífico guionista que ejerce su profesión con su par trabajando en una banda de jazz y es periodista, el cual ejerce a través de su sitio de internet (www.9-comics.com), en su libro *Les Carnets volés de Munoz* y en diversos artículos y estudios sobre la materia publicados en revistas como Cahiers de la BD, 9e Art. Como guionista, Smolderen ha escrito algún capítulo de *Lucebuzy* junto a Jean "Moebius" Giraud), *Convoy*, *Contre Nature* y *Aria*.

Por su parte, Enrico Marini (1969) se hizo famoso gracias a su estilo realista que mezcla una gran influencia del manga (principalmente del autor de *Akira*, Katsuhiro Otomo) con los lineamientos más estrictos del comic europeo. Esta curiosa combinación, le fue ganando la admiración de los críticos y muy pronto se transformó en el dibujante de moda en toda Europa. En 1992 **Marini trabajó junto a Smolderen en** *Les Dossiers d'Olivier Varèse* y juntos sentaron las bases para futuras colaboraciones. De esta manera, en 1993 salió a la venta el primer ejemplar de *Gipsy* a través de Alpen Publishers.

Vamos a la Ruta

A principios del Siglo XXI, la Tierra comienza a sufrir las consecuencias de la polución y mientras el hemisferio norte se convierte en un enorme glaciar, el sur es un infierno consumido por los rayos ultravioletas que pasan libremente gracias al enorme agujero que hay en la capa de ozono. Por primera vez en la historia, los gobiernos hacen algo por la población (¿quién va a trabajar para ellos si todos se mueren de cáncer de piel?) y prohiben el tráfico aéreo al tiempo que ordenan la construcción de una ruta a la que llaman Circunpolar Transcontinental (conocida popularmente como la C3C), que une los cinco continentes. El punto [illegible] de esta mega-ruta se halla en la ciudad de Zigansk, ubicada en el corazón de una Siberia sumida en el hambre y [illegible].

Con el asfalto como único medio de [illegible] global, los camioneros se convierten en la fuerza laboral para sobrevivir. Aprovechando este nuevo orden mundial, la multinacional Selmer organiza una flota camionera destinada a crear un monopolio de [illegible]. Esto hace que los camioneros independientes sean forzados a unirse a la empresa en pos de continuar trabajando.

También por ese tiempo estalla una Guerra entre China y Mongolia que deja al pueblo de Gengis Khan reducido a tribus nómadas que se dedican a la piratería, al tiempo que buscan invadir la empobrecida Siberia para [illegible].

Soy Gitano

Algunos años antes de la hecatombe, en Rumania, una milicia ataca una villa gitana y mata, entre otros, a la familia del pequeño Tsagoi. El muchacho y su hermana Oblivia huyen durante meses hasta que un día son descubiertos y entregados al orfanato de los niños perdidos. Tsagoi escapa de allí luego de matar al director y le promete a Oblivia que volverá por ella algún día.

Desde entonces, el joven se labra una reputación como camionero independiente de la C3C que le permite costearle a su hermana un internado en un exclusivo colegio suizo. Sin embargo, las sucesivas [illegible] de Selmer dejan a Tsagoi en un calamitoso estado económico.

Esto hace que Oblivia viaje a Canadá para averiguar por qué Tsagoi no ha pagado su colegio en meses. Ambos emprenden un viaje a Siberia donde el gitano tiene planeado entregar un cargamento de armas que [illegible].

Ya en camino, Tsagoi sortea una colección de obstáculos compuesta por camioneros de Selmer y piratas mongoles. Con la ayuda de La Hechicera, el Gipsy sortea todos estos peligros y descubre que la misteriosa mujer no es otra que Burma Selmer, la heredera del imperio que desapareció cinco años atrás. Pero, ansioso por cobrar la abultada recompensa, Tsagoi no se da cuenta de que la Hechicera es en realidad una impostora enviada por Miss Matten, actual [illegible] de Selmer, para [illegible] su carga.

Tsagoi y su hermana se quedan a pie en medio de la ruta y deben caminar hasta que la Horda de Oro, una tribu de piratas Mongoles, los captura y encierra junto a otros dos prisioneros. Una manada de mamuts clonados irrumpe en la aldea y los prisioneros [illegible], pero todos terminan rodeados, aunque ahora por soldados zaristas que reconocen en uno de los prisioneros a Ivan el Magnífico, el legítimo Zar de Rusia.

Un Zar al azar

La ciudadela de Zigansk espera el cargamento de armas que lleva la Hechicera abordo de La Estrella, el camión de Tsagoi. El General Slomo, dictador de Zigansk, presiona a Miss Matten para que envíe refuerzos ya que la ciudad está a punto de colapsar ante los sucesivos ataques de los mongoles, los zaristas y oleadas de refugiados en busca de cobijo. Miss Matten envía a Sabrina, su amante, al mando de una expedición que se dirige a Siberia abordo de zeppelines de última generación.

Mientras tanto, los zaristas y Tsagoi (reclutado a la fuerza) toman por asalto Zigansk el mismo día del arribo de la expedición de Selmer, y acaban con la tiranía de Slomo. Luego de la [illegible], Ivan se hace coronar Zar y se casa con Oblivia, al tiempo que Tsagoi se encuentra a la desaparecida Burma Selmer. La Hechicera reaparece en escena, se revela como un agente de "La Ala Blanca" e intenta matarlo. Tsagoi lo impide pero los intereses políticos en juego son muchos y el reinado de Ivan termina por recordarse como "El día del Zar".

Oblivia escribe un libro sobre la aventura que se convierte en un best seller.

Esta historia transcurre en los tres primero libros de la serie titulados *La Estrella del Gitano*, *Fuego en Siberia* y *El Día del Zar* que salieron publicados originalmente por Alpen. En 1997, los autores mudaron la serie a la [illegible] donde se terminó de publicar el resto de la obra.

Mi primo Mirno

En los Champs-Elysées, Tsagoï va en ayuda de su primo Mirno que se ha quedado con el auto en Alemania justo el día en que se juega la final del mundial de fútbol entre ese país y Francia. El dúo levanta a una chica en medio de la ruta que va en busca de una estrella de rock que le ha prometido pagarle una operación para que vuelva a caminar después de haber sufrido un accidente en uno de sus conciertos. Luego de enseñarles a los hinchas alemanes el himno gitano y de escapar de un intento de asesinato, el Gipsy descubre que su primo se dedica al tráfico de organos humanos a fin de pagar los lujosos gastos de su esposa Milena. Tsagoï se deshace de su primo en medio de la ruta y le facilita el dinero a la muchacha para que empiece una nueva vida.

Mientras tanto, una operación secreta de La Hechicera le permite hacerse con varios camiones llenos con dinero de la mafia rusa.

Guasones aztecas

Una epidemia de Risa Azteca originada en Centroamérica, comienza a esparcirse por el mundo. Tsagoï, que está en el medio del foco de contagio, decide vacunarse y conoce a Marlene, la sobrina de su viejo amigo Big Ben, quien trabaja para Selmer. La joven lo convence de acompañarla junto a otros camioneros por una peligrosa ruta donde ya han desaparecido varios vehículos de la compañía. Tsagoï, en un principio renuente, acepta pero cae en una emboscada donde todos -excepto él- resultan capturados. Mientras los raptores someten a Marlene a horribles experimentos, Tsagoï descubre que él es una especie de mesías para los lugareños que lo encuentran parecido al héroe descrito en una versión pirata de *El Día del Zar* al que conocen como "Sabo". Decidido a demostrar lo contrario, el gitano se lanza a rescatar a Marlene pero ella lo muerde y le transmite la Risa Azteca. Un equipo de Selmer liderado por Big Ben se lanza al rescate pero no pueden evitar que Tsagoï escape. Agonizante, el gitano logra llegar hasta donde lo esperan lo lugareños quienes le revelan que la cura para la Risa Azteca se basa en comer ajo. Tsagoï ayuda a los lugareños a montar una industria con el secreto de la cura, se convierte en un héroe para la humanidad contra todo pronóstico y hasta se da el lujo de convertirse en el editor de la versión pirata del *El Día del Zar*.

Ala, Ala blanca palomita

En la historia conocida como *El Ala Blanca*, la Hechicera (cuyo nombre resulta ser Sissiah) decide reconstruir la organización del mismo nombre de la cual ella es el último vestigio. Para ello cuenta con todo el dinero robado a la mafia rusa en Alemania y un puñado de leales servidores.

Al mismo tiempo, Tsagoï arriba a Turdistán donde conoce a un viejo héroe de guerra, el coronel Laami, que vive recluido en una colina. El Gipsy se reencuentra con su hermana quien está en medio de una investigación que parece utilizar como base para su segunda novela; y finge los más refinados modales a fin de impresionar a su editora, Eva Dargold que no tarda en caer bajo su encanto.

La Hechicera secuestra a Oblivia para que no cuente la historia del Ala Blanca. Tsagoï se lanza en un desesperado intento de rescate junto a Eva y, juntos localizan la guarida de la secta.

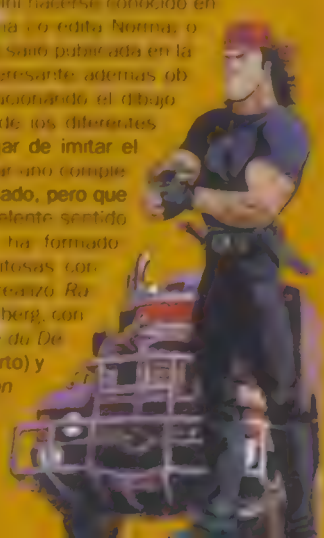
El rescate se complica cuando Tsagoï y Oblivia son capturados, pero entonces entra en escena el coronel Laami -que ha estado investigando todos los extraños movimientos relacionados con el regreso del Ala Blanca- quien arrasa con el castillo Azer y las tropas de Sissiah.

Gipsy se va a vivir nuevas aventuras mientras los altos círculos del Ala Blanca enjuician a Sissiah por su fracaso.

Entreguen el siete

Aunque el final del sexto libro es abierto, los autores -actualmente dedicados a otros proyectos- no se han vuelto a reunir para hacer un séptimo tomo. Incluso un proyecto tentativo de hacer una película sobre el personaje quedó trunco allá por el año 2000 sin que nadie lo reactivara hasta el momento.

Gipsy le permitió a Marini hacerse conocido en otros países como España (a cargo de Norma) o EEUU donde la historieta salió publicada en la *Heavy Metal*. Es muy interesante además observar como ha ido evolucionando el dibujo de este artista a través de los diferentes álbumes al punto de dejar de imitar el estilo de Otomo para crear uno completamente nuevo y simplificado, pero que mantiene siempre su excelente sentido de la narración. Marini ha formado además otras duplas exitosas con Jean Dufaux (con quien realizó *Rapaces*) y con Stephen Desberg, con quien han creado *L'étoile du Desert* (La Estrella del desierto) y la sensacional *Le Scorpion* (El Escorpión) de la cual llevan publicados seis tomos hasta el momento ☑



desde ADENTRO

hoy: Michael Moorcock

¡ELRIC Y EL CID! La similitud entre los dos nombres no es pura coincidencia, ya que las leyendas y cantares del Cid fueron una enorme influencia en mi imaginación juvenil.

Como casi todos los chicos de mi generación, crecí con historias de idealismo, heroísmo y sacrificio. *How Horatius Held the Bridge*, de Macaulay; *The Charge of the Light Brigade*, de Tennyson; *Vital Lampada*, de Newbolt; *Lepanto*, de Chesterton; y muchos otros poemas narrativos por los que desfilaba todo un ejército de héroes que, fieles a la tradición cristiana, ofrendaban sus vidas en beneficio del prójimo y a los que habitualmente se los retrataba como marginales que combatían a los ricos, los poderosos y los injustos.

En las películas pasaba lo mismo. Las historias eran a menudo sobre la valentía del "hombre común" que se sacrificaba por el bien de muchos. *High Noon* representó este tema en los westerns, mientras que *Quo Vadis* y *Ben Hur* lo ofrecían en lo que se conocía como "epopeyas de toga y sandalias"; Humphrey Bogart sacrificaba sus propios deseos en *Casablanca* y en los thrillers urbanos, luego llamados "noir".

Estos eran los entretenimientos populares de mi época, pero yo tenía otra pasión, que no compartía con ninguno de mis pares. Eran los libros sobre mitos y leyendas, y además las aventuras para adultos que incluían a Lord Dunsany y Edgar Rice Burroughs, y las revistas de pulpa estadounidenses, con nombres como *Planet Stories* o *Startling Stories*, que se especializaban en una ficción "de espadas y planetas", muy influenciada por Burroughs. Ya de temprano descubrí una serie que contaba las historias de Grecia y Roma, Escandinavia y Bretaña, pero además incluía un volúmen de *Romances Peninsulares* y fue en ese libro donde me topé por primera vez con la historia de Rodrigo Díaz, El Cid Campeador, cuya historia me fascinó especialmente.

Tal vez me haya impresionado el hecho de que Díaz era un personaje histórico, que vivió en una de las épocas más coloridas y románticas de la historia española, cuando los cristianos y los musulmanes disfrutaban del máximo nivel de civilización alcanzado por cada uno de ellos, cuando los galantes caballeros de ambos bandos ejemplificaban los más altos ideales, más allá de la religión, mientras por el otro lado había villanos entre ambas comunidades y el Cid se aliaba a los musulmanes para combatir a los cristianos corruptos o defendía a Valencia con un ejército en el que se mezclaban ambas religiones. Me emocioné cuando Díaz fue nombrado El Campeador (el campeón), blandiendo su espada Tizona en combate, y estoy seguro de que todo esto inspiró a mi personaje Elric y al contexto de su mundo. Cuando escribí, a los 17 años, la primera versión de mi historia *The Eternal Champion*, no tengo dudas de que El Cid me estaba influenciando. Como Elric, el Campeador combatía primero a un bando y luego a otro, y se hace "traidor" cuando aprende más acerca de aquellos contra los que luchaba. No lo mueve la lealtad a una bandera, sino la lealtad a un ideal. Y al fin al morir como resultado de un destino que él mismo pone en marcha. Pero al morir, salva al mundo para los demás.

La nobleza y el sacrificio allí hoy me arrancan lágrimas, más allá de las lealtades del hombre o la mujer que realiza el acto. La lealtad es a un ideal superior a una ética noble. Todo esto inspiró a mis atormentados personajes, que se preguntan, como dijo E.M.Forster, si es mejor traicionar a tu país, a tu amigo o a vos mismo.

Para mí, ningún intento por reproducir las grandes epopeyas de nuestros antepasados puede tener éxito si no entendemos la muerte. Mi problema con mucha de la ficción fantástica de los últimos 50 años es precisamente ese, que no entienden el punto de la mortalidad. Se esfuerzan por que nos preguntemos si el protagonista va a vivir o a morir. Si esto nos importara, Malory no habría titulado su obra *Morte d'Arthur*. Lo realmente importante es el significado que le damos a nuestras muertes (y a nuestras vidas, claro). Esta idea está en la raíz de las grandes epopeyas de caballería. La forma en que el héroe muere es tan resonante como la forma en que vive. Este es un punto que traté de resaltar en mis historias. El legendario final del Cid en la batalla de Valencia nos recuerda que el coraje, sin sacrificio, es una virtud vacía. La muerte de Elric, para anunciar una era nueva y mejor, debe tener ese mismo significado si quiero hacerle justicia a esas grandes epopeyas que tanto disfruté cuando era chico ☑

Dr. Sivana

Nombre completo
Thaddeus Bodog Sivana
Primera aparición:
Whiz Comics #2 (1940)
Versión actual:
The Power of Shazam! (1944)
Creadores
Bill Parker y C.C. Beck

Ilustración de Fabián Mezquita

Historia Thaddeus Sivana lo tenía todo: era un inteligente científico, multimillonario, se había casado con una bellísima mujer llamada Venus y tenía cuatro hijos, dos -Magnificus y Beautia- habían heredado la belleza y bondad de su esposa, y los otros dos -Georgia y Thaddeus Jr.- eran el reflejo de ambición y genio científico de él mismo. Su empresa, Sivana Industries, y algunos negocios turbios que lo ligaban al crimen organizado, le reportaban una cuantiosa fortuna. Todo estaba en orden para este respetado ciudadano de Fawcett City, hasta que el destino hizo que se cruce con la familia Batson. Ahí todo cambió.

Entre sus excéntricos intereses se encontraba coleccionar tesoros antiguos, por lo que envió a los Batson a Egipto. Estos exploradores fueron asesinados por el matón de Sivana, el inescrupuloso Theo Adam (quien era ni más ni menos que la reencarnación de Teth Adam, o Black Adam). Los Batson dejaron a dos hijos atrás. Uno de ellos, Billy, fue elegido por el mago Shazam para convertirse en su nuevo campeón. Su aparición en Fawcett y los propios crímenes de Sivana llevaron al magnate a la ruina. Solo, en la calle, resentido, masticó su bronca y juró venganza. Ahí nació la fijación de esta mente criminal: destruir a Marvel y recuperar el poder que por tanto tiempo tuvo.

La ironía quiso que Sivana viajase al planeta que llevaba el nombre de su ex-mujer, Venus. No fue por voluntad propia, una colonia de gusanos venusinos lo manipulaba mentalmente. Se trataba de Mr. Mind, un parásito que quería conquistar la Tierra y para este fin se apropió de la mente de este avanzado científico. Sivana logró romper el control del alien y, muy a su pesar, se alió con el Capitán Marvel para detenerlo. Cuando el peligro pasó, se las ingenió para escapar.

Más tarde logró ingresar a la Roca de la Eternidad, el santuario de Shazam, donde aprendió a manipular el tiempo y se transformó en el alcalde de Fawcett. En esta realidad paralela, los padres de Billy eran los campeones de Shazam, pero se percataron del cambio en la línea temporal y decidieron dar su vida para restaurar el orden.

Su ansia de venganza lo llevó a usar su genio al servicio de la comunidad de supervillanos, en grupos como los Fearsome Five, la Monster Society of Evil o la "Society", una mega-organización criminal que contaba con casi todos los villanos del mundo, como Lex Luthor, el Profesor Zoom y Bizarro.

Sivana, junto con todas las más peligrosas mentes criminales, fue secuestrado y enviado a la isla Oolong, donde Intergang les prestaba sus instalaciones para que den rienda suelta a su perverso genio. Sus investigaciones previas con las partículas temporales llamadas "suspendium" fueron, indirectamente, responsables de que el universo unificado se partiera en 52 mundos paralelos.

Actualmente el paradero de Sivana es desconocido. Durante sus enfrentamientos con el Captain Marvel descubrió que su verdadera identidad es la de Billy Batson, y pondrá siempre su genio criminal para destruirlo y, en una de esas, recuperar su poder y convertirse en el científico más reconocido del mundo. (**Martín Casanova**)

EXTRA-DATA. La historia de los Marvels, y consecuentemente la de Sivana, se reescribió numerosas veces. Aún no está claro qué historias están en continuidad y cuáles no. Se supone que la miniserie *Shazam! The Monster Society of Evil* donde él es un fiscal de distrito está dentro de continuidad. Con la aparición de las 52 realidades paralelas, la Tierra 5 es una versión de la Tierra 0 poblada por los personajes de la desaparecida editorial Fawcett. Allí seguramente hay un Sivana menos para el disfrute de los puristas.

COMIX TRIP

No.5

EL SR. Y LA SRA. RISPO PRESENTAN:

52- **SI ESTÁS POSEÍDA, NUNCA HABLES CON TU ABUELA** EL BRUNO // 53- **ROBINSON: EL ARMA SECRETA DEL REY** VELASCO Y PIRIZ // 58- **LADO-B: FUSION** MANTELLA Y SANZ // 62- **DINÁMICOS** ARIEL LÓPEZ V

SI ESTÁS POSEÍDA, MONTÁ PAREJA CON TU ABUELA

POR EL PRIMO

ABUELA CREO ESTAR POSEIDA
ME VA A AGARRAR UNA HEMORRAGIA DE CONCHA?
LA ABUELA YA NO USA SU CONCHA, NENA
JA JA JI
ASI QUE NO TENGAS MIEDO.
ME DAS UNA SECA POR LO MENOS?
TU ABUELA COMIA RAICES PARA QUE SE LE AFLOJE LA CACOCHA.
Y DESPUES DE COGER CON EL NONO, ME LA TRAGABA TODA SIN CHISTAR
OJO QUE ES UN FASO RECONCHUDO VAS A KEDAR RE POSESA!
UNA VEZ EL NONO QUEDÓ DEL ORTO Y ME CAGÓ ENCIMA DEL PECHO
SE LA CHUPÉ EN EL VELORIO.

l Arma Sofisticada del Rey
regalado a la reina Kbel'ra del
Tresru de Rakdor IX,
las armas mas sofisticadas
Actualmente se encue
el palacio real de Koo
· Enciclo
HABER OBTENIDO LA LLAVE DE ACCESO ME FACILITÓ LAS COSAS AHORA ME TENGO QUE CONCENTRAR EN NO CAGARLA
TRANQUILO. TRANQUILO
¡PERFECTO! MAS FÁCIL DE LO QUE ESPERABA
¡UPS!
MIERDA!

¿PUEDE ALGUIEN SER TAN ESTÚPIDO COMO PARA INTENTAR ROBAR EL ARMA SAGRADA?
EN ALGUNAS CULTURAS EL TÉRMINO "ESTÚPIDO" ES SINÓNIMO DE "OSADO"
ESAS CULTURAS CLARAMENTE NO LO CONTEMPLARON A USTED, SEÑOR...
ROBINSON
COMO PODRÁ IMAGINAR NO PUEDO DEJAR QUE SE VAYA CON EL ARMA ASÍ QUE, ¿POR QUÉ NO AHORRAMOS TIEMPO Y DEJA EL ARTEFACTO EN SU LUGAR?
LA VERDAD ES QUE SIGO PENSANDO EN LA DICOTOMÍA "OSADO/ESTÚPIDO"
SÓLO NECESITABA ACERCARME LO SUFICIENTE
LAMENTO ARRUINAR SUS PLANES PERO EL ARAGÓN FUE PARA GENERAR ALGO MÁS QUE UNA ENTRADA DRAMÁTICA PARA MIS MUCHACHOS Y YO.
NO SÉ QUÉ SE TE CRUZÓ POR LA CABEZA PERO TE ASEGURO QUE FUE LA PEOR IDEA QUE PODRÍAS HABER TENIDO
YO NO NO ESTARÍA TAN SEGURO. ¿ALGUNA VEZ OISTE HABLAR?
COMO SI NO LO HUBIERA NOTADO
BLAM!
¿ DE LA COLT PEACEMAKER?

5..
4..
3
¡YO ESTOY BIEN IDIOTAS! ¡NO DEJEN QUE SE ESCAPE!
2
1..
¡BINGO! AHORA A BUSCAR LA SALIDA
¿POR QUÉ NADIE ME DIJO QUE HABÍA GUARDIAS ROBOT?
¡PERO QUE ESTA MIERDA FUNCIONE..

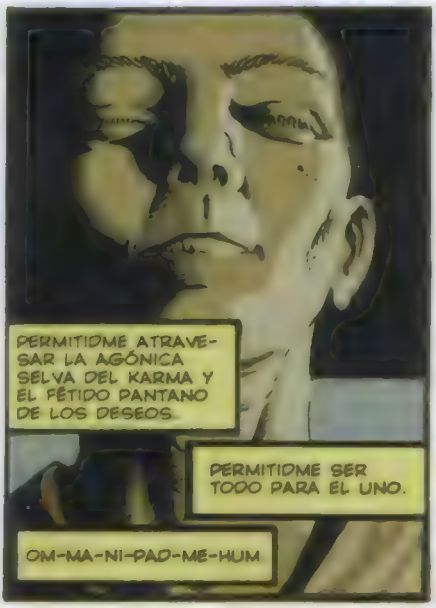
¿CÓMO VAMOS A EXPLICARLE ESTO A LA REINA?

TENGO LO QUE ME PEDISTE.
LINDA, ¿NO?
¿TUVISTE ALGUN PROBLEMA?
PERFECTO. ¿A VER?
HERMOSA. EL INTERCAMBIO LO HACEMOS EN CIUDAD FARO EN 5 CICLOS COMO [redacted] QUEDADO
KOOM
NO MÁS DE LOS HABITUALES. HASTA QUE EL CHOFER ME HIZO PROBLEMAS PARA ATERRIZAR Y LO TUVE QUE PERSUADIR
NOS VEMOS EN UNOS CICLOS
ACÁ TE ESPERO
LE PIDO DISCULPAS POR LA MANERA VIOLENTA EN QUE LO HICE ATERRIZAR. PERO NO PODÍA DARME EL LUJO DE QUE ME ATRAPEN.
BOOM!
ADEMÁS..
ME ASUSTA UN POCO CUANDO LAS COSAS ME SALEN TAN BIEN

"ROBINSON: El arma sofisticada del rey" GUIÓN: Federico Velasco ARTE: Sebastián Piriz

SOLO SOY UNO.

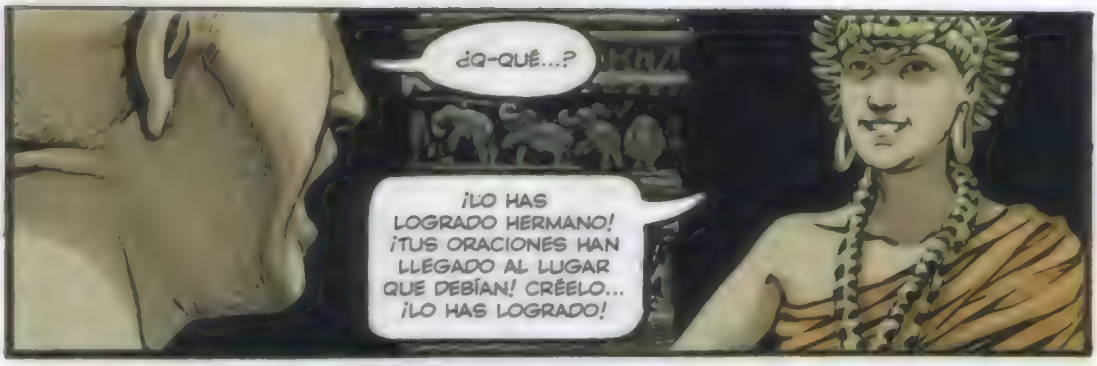
GANESHA, VISHNU, KRISHNA. CONCEDEDME SUPERAR ESTE ESTADO INFERIOR
CONCEDEDME TRASCENDER.
OM-MA-NI-PAD-ME-HUM.


PERMITIDME ATRAVESAR LA AGÓNICA SELVA DEL KARMA Y EL FÉTIDO PANTANO DE LOS DESEOS.
PERMITIDME SER TODO PARA EL UNO.
OM-MA-NI-PAD-ME-HUM.

Y UNO CON EL TODO.

LADO-B
fusion
mauro manilla · guion
salvador sanz · arte

¿NN...?
PERO...
POR KALI...
¡FELICITACIONES!


¿Q-QUÉ...?
¡LO HAS LOGRADO HERMANO! ¡TUS ORACIONES HAN LLEGADO AL LUGAR QUE DEBÍAN! CRÉELO... ¡LO HAS LOGRADO!

¡HAS TRASCENDIDO! ¡HAS ALCANZADO EL ESTADO BÚDICO! ¡ES HORA DE TU RECOMPENSA!
PERO... YO NO...

¡AAAH... LA HUMILDAD HASTA EL ÚLTIMO MOMENTO!
¡VEN, ATRAVESEMOS EL JARDÍN ARDIENTE. E IGNORA LA MANO KOÄNICA Y A TODOS ESTOS REMANENTES DE APARIENCIAS! ¡ES TIEMPO DE QUE LO VEAS!
¿A... A QUIÉN...?

¡AL FINAL DEL CAMINO! ¡A LA META! ¡A LA MENTE QUE PENSÓ LA PRIMERA IDEA!
¡GRACIAS A USTEDES SIGUE VIVA! ¡GRACIAS AL SACRIFICIO DE VUESTRA INDIVIDUALIDAD!
¡¿SA-- SACRIFICIO...?!

¡VAS A VOLVERTE 'UNO CON EL TODO'! ¡VAS A FORMAR PARTE DE ALGO MAYOR; DE ALGO MEJOR!
¡¿AÚN NO LO SABES, HERMANO?!

"SERÁS UNA DE SUS NEURONAS."

¡YO--YO NUNCA PENSÉ...! ¡¡SE TRATABA DE OTRA COSA!! ¡¡¡NUNCA TOMÉ ESTA DECISIÓN!!!
SÍ LO HICISTE.
Y NO SE PUEDE CAMBIAR DE ELECCIÓN EN EL AIRE, HERMANO.

¡¡¿QUÉ?!!

LO ÚLTIMO QUE PIENSO ES ALGO ARBITRARIO, ESTÚPIDO Y SIN SENTIDO.

LUEGO PIENSO ALGO MÁS.

PERO ESOS PENSAMIENTOS YA NO SON MÍOS.

fin

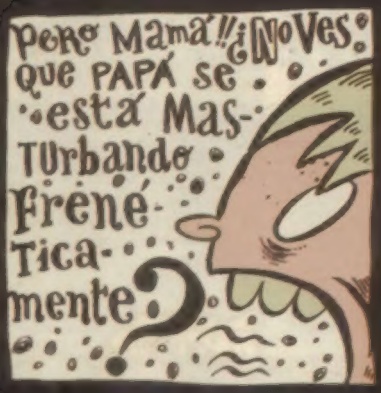
Mamá! Quiero saber Cómo Mierda LLEGUÉ al Mundo!!

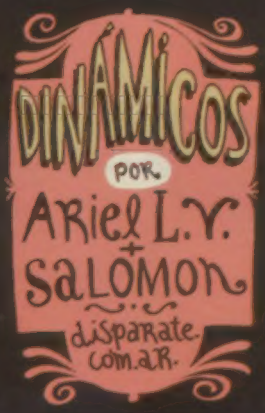
ROBER Todo! Enseñale a COJER a tu Hijo Antes de que se haga TROLO!!

ASI FUE COMO FACU ACOMPAÑÓ A SU PADRE AL LECHO MATRIMONIAL

AL RATO...
ANTE LA IMAGEN DE SU MARIDO, QUIEN SE MASTURBABA FRENÉTICAMENTE FRENTE A SU HIJO, LOLA EXCLAMÓ:
¿Qué Hacés?

PERO LA REPUTÍSIMA madre QUE TE CRIÓ, FACU!
¿Vas a venir a tomar EL arroz CON Leche o NO??


Pero Mamá!! ¿No Ves que PAPÁ se está Masturbando Frenéticamente?


DINÁMICOS
POR
ARIEL L.V.
+
SALOMON
disparate com.ar

DURANTE LA CENA, NADIE PRONUNCIÓ PALABRA ALGUNA SOBRE EL HECHO

ROBERTO J. DINAMICO FALLECIÓ A LOS 98 AÑOS DE NEUMONÍA

LOLA FUE VIOLADA Y ASESINADA POR SU MADRE A LA EDAD DE 58 AÑOS

FACU ES, HOY EN DÍA, VIRGEN Y JAMÁS TUVO RELACION ALGUNA CON EL ASESINATO DE J.F.KENNEDY
ARIEL L.V.

Gárgola® ediciones

NOVEDADES
www.gargolaediciones.com.ar

TRANSFORMERS

SU GUERRA.
NUESTRO MUNDO.

Precuela Oficial
y Adaptación Oficial
TRANSFORMERS
LA PELÍCULA

ALIENS

†SALVACIÓN†SACRIFICIO†

Llega una obra magistral del cómic internacional. Dos historias.
Una novela gráfica. Cinco autores de altísimo prestigio.

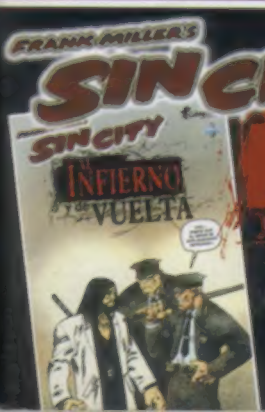
† Dave Gibbons † Mike Mignola † Kevin Nowlan †
Peter Milligan † Paul Johnson

Sigue lo Mejor del Cómic Nacional. BASTION # 8 (Tomo autoconclusivo)

VIDEO NOIR
Carlos Trillo
Eduardo Risso

Y no te pierdas
BASTION # 7

78 KM/H
Mauro Mantella
Tomás Aira



AL INFIERNO
Y de VUELTA
Volumen 2

Mike Mignola's
Relatos Macabros,
Bizarros y Legendarios.
Volumen 2

Buscalas en Librerías y Comiquerías.

A
B
PORQUE NUNCA SE PUSIERON DE ACUERDO,
VUELVEN PARA SEGUIR INVESTIGANDO.
LOS EXPEDIENTES SECRETOS X
LUNES A VIERNES 19 HS.
SPACE
TU MEJOR PROGRAMA